

208
JOKE
5,80 EUR
NOVEMBER
VEDEZ O ČOKOLADI
NAGA
NOVI IPODI
DVA HUDA JOYSTICKA ZA SOBNE PILOTE
LEPO TELO IN KOLENO
MEDAL OF HONOR
MISELNICE
DOJKA
DOJI
ODOJKA
THINKFUN
RITKA
WINFON 7
!!
WRC
FABLE III
GOTHIC 4
VANQUISH
GOD OF WAR GHOST OF SPARTA
GALAXY S :
FALLOUT NEW VEGAS
CALL OF DUTY BLACK OPS
AMNESIA
IFON 4 :
STAR WARS: FORCE UNLEASHED 2
ANALI O PS2
IN O SONICU
KI JE MODER
JEŽ

Joker

RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 208
november 2010
http://www.joker.si

povprečna naklada: 14 K

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

REDITELJ NATLAČENKE™
Matjaž Štrancar

LUSTRATORKI
Primož Bertoncelj, Tanja Semion

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Navi, Sneti, Quattro, Yohan

OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86
bojan.pretnar@delo-revije.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.

ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

OZNANILA

Rdeče smo lulali za tole številko, a upamo, da smo izdelek pozlatili, saj se nam res zelo dopade. Eden boljših Jokerjev! Ampak saj to rečemo domala za vsakega. Ja, taki smo.

IGROVJE, KONZOLEC

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Literarni natečaji so trnova pot. To vem, ker sem na njih sodeloval tako kot avtor kot žirant, in ne vem, kaj je bolj neprijetno. Okej, fino je, če zmagaš, kot mi je že enkrat uspelo. Če si v žiriji, pa ti ostane le upanje, da boš nemara odkril novo pisateljsko zvezdo, ki bi prvič zasijala ravno po tvoji zaslugi. Enega takih natečajev smo zopet pripravili pri Jokerju – in ugotovili, da prenekateremu udeležencu sedenje pri pouku slovenščine ni pustilo trajnih vtisov.
Tršice so nas učile, da mora imeti zgodba uvod, v katerem junake in dogajanje predstavimo; jedro, v katerem povemo štorijo; in zaključek, ki vse skupaj sklene in da bralcu moralni poduk ali vsaj kost za glodanje. Moderno pisateljevanje se na ta pravila očitno požvižga kot fristajler na klasično sonato. Štorija, spisana v enem samem odstavku? Prizadevno mešanje premega govora v navadno besedilo, celo brez narekovajev? Levostičnost pik in vejic, kaj je že to? Ni važno, bolje je graditi geometrijske oblike iz besedila. Če si imel v mislih obliko EEG-zapisa med epileptičnim napadom, seveda.
Že res, da je prva in najpomembnejša vedno zgodba. A te bralcu ne moreš pravilno podati, če nima ustrezne oblike. Zato se mora človek učiti slovnico, zato so nas včasih v šolah vadili pisanja in oblikovanja najrazličnejših dopisov (ter lepopisja – ja, tako stari smo). Danes pa ... Ne vem, že dolgo nisem bil pri pouku slovenskega jezika. Vem pa, da računalnik je in bo samo orodje. Še vedno je človek tisti, ki z njim napravi umetnino ali kup dreka.
Oprostite mi, prosim, ta izliv žolča, ki ni v moji navadi. Pozabil sem Sturgeonov zakon, ki veli: 90 odstotkov vsega je šund. Omenjeni gospod je bil dokaj priznan avtor znanstvene fantastike, ki se je leta 1951 pridušal, kako je večina objavljenih ZF-del navadno sranje. Potem pa je prišel do pretresljivega odkritja, da kamorkoli pogledaš, naj bo to literatura, film, televizija, magari slikarstvo, vedno najdeš samo deset odstotkov dobrega, ostalo pa je zanič. Zakaj bi torej izgubljal živce, saj je pričakovano, da bo dobrih del malo? Navsezadnje je pomembno, da smo dobili tudi dobre prispevke, ki si nagrado zaslužijo. In da smo kakemu nadebudnemu avtorju dali priložnost izkazati se, kar mu lahko da zagon za nadaljnje ustvarjanje. S tem bo svet majčkeno lepši.
Zmagovalna štorija je žal lahko samo ena in lahko jo preberete v tokratnem barvitem magazinu. Se nam pa zdi škoda, da nekaterih drugih, ki si to takisto zaslužijo, ne bi mogli dobiti na vpogled. Zato smo se salomonsko odločili, da jih delimo z vsem svetom na Facebooku (Facebook.com/revija.joker) ter tako še bolj osmislimo svojo tamkajšnjo prisotnost. Poleg tega boste lahko objavljene zgodbe lajkali in tako avtorjem neposredno pokazali, kaj si mislite o izdelku. Kajti največja nagrada je videti, da je drugim tvoje delo všeč. Hej, iz istega razloga mi delamo Joker. Da bi bil všeč vam.

Quattro

OGLAŠEVALCI

Namen naslovke ni, da bi revije prodali tisoč izvodov več, marveč da ščiti vsebino pred vlago.

Celo pri ročni orodjarni, ki bi morala zaradi stoletij, tisočletij izpopolnjevanja lepo sesti v roko, to ni privzeto, saj še vedno naletiš na nož, smetišnico ali izvijač s slabim ročajem. Kaj šele pri vseh novotarijah, katerih razvojni čas je sila kratek.

Človek je še pred znebitvijo odvečnega dlačevja pogruntal, da ima vsako pomagalo dva konca, funkcionalnega in vmesniškega – še tako ošpičen kamen ni rabil namenu, če se ga ni dalo dobro prijeti. Zato so se orodja vsevdilj razvijala tudi ergonomično, naj si je šlo za ubijalna sredstva ali poljedelske nucnike. Dandanes je težnja po udobnosti rokovanja z napravo toliko večja in že zavoljo konkurenčnosti bi se spodobilo, da snovalci in oblikovalci to karseda upoštevajo. A tovrstna prijaznost izdelka nikakor ni samoumevna, kot bi marsikdo na hitrico pomislil. Celo pri ročni orodjarni, ki bi morala zaradi stoletij, tisočletij izpopolnjevanja lepo sesti v roko, to ni privzeto, saj še vedno naletiš na nož, smetišnico ali izvijač s slabim ročajem. Kaj šele pri vseh novotarijah, katerih razvojni čas je sila kratek.

V zadnjih dveh desetletjih smo dobili čuda povsem novih vsakodnevnih priprav, brez katerih si življenja ne predstavljamo več. Vsi ti silni računalniki, drkalice, GPSi, mobilniki, avtomobilski pomočniki, predvajalniki in vrsta avtomatov, od parkirnih do blagajniških, so prinesli nove, raznolike načine upravljanja. In ker je vmesnik, kot ime pove, vezni sloj med uporabnikom in onegajem, je odgovoren za prvi ter često za obči vtis. Ampak za ta vmesni člen prevečkrat skrbijo kar programerji in inženirji, zaradi česar je rezultat tak, da sistemu sicer ne gre očitati delovanja, upravljanje je pa obupno. Posledično bentimo na račun nepraktičnega in neprilagodljivega nadzora, nenaravnih prijemov, odvečnega kompliciranja in nepotrebnih potrjevanj. Taki znajo biti tako žepni gizmoti in pralni stroji kot softver in zato v opisih iger mnogokrat jamramo zaradi nedodelanega oziroma slabega nadzora. Marsikateri starejši bralec Mojega mikra se bo spomnil legendarnega Mazzinijevega opisa programa Šolska knjižnica, katerega vmesnik je predvideval potrjevanje s tipko Esc, brisanje z F9 in še vrsto podobnih slaboumij. Na žalost nihče nikoli ni odkril, čemu se je kodoklepec tako odločil. Pač se je. Kot se je recimo Nokia za ngage, čeprav bi Fincem vsak pri zdravi pameti že na začetku razvoja povedal, da bo to en res neumen telefon. Najslabše pa je, ko se pod otipljiv izdelek podpiše umetnik ali ko gre za nenavadno oblikovan model, saj je v takem primeru uporabnost gotovo v službi dizajna. Tako se rodi mobilnik, ki ima bedasto razpostavljene in oblikovane tipke.

Naši prenosni dalekosluhi so nasploh najbolj pod drobnogledom. Gre za inventar, s katerim se sodobni človek ukvarja največ časa, saj je presegel zgolj pogovarjalni namen. A četudi so jih izdelali že milijarde in bi šlo pričakovati, da so proizvajalci davno pokopirali vse uveljavljene in uspešne prijaznosti ter jih le nadgradili, imajo vse blagovne znamke privzete neumnosti, ki jih sploh nimajo želje izpopolniti in jih vlečejo skozi več generacij. Dolga leta so me recimo jezile nokie, ki so po nepotrebnem zahtevale več pritiskov za osnovne operacije kot sonyeriksoni. Toda najsodobnejša rodbina telefonov, kakršne predstavljamo ta mesec, ni nič boljša. Še več, poleg neobhodnih težav z dotikovnim upravljanjem postrežejo z novimi nerodnostmi, ob katerih se vprašaš, če tisti dizajner gumbov, menijev in prilagoditvenih funkcij sploh uporablja take naprave.

Kateri mobilnik velja za uporabniško najbolj dovršenega? Ifon, kajpakda. Kar je pričakovano, saj so železnina, sistem in ozadni servis doma pod isto streho. Drži, da je izkušnja z njim najbolj fengšujevska. Toda popolna ni. Aparat čez modri zob ne ume prenesti slik, nima tipkovnice z ločili na istem zaslonu, ima omejen način sinhronizacije in posiljuje z Itunesi. Prav tako bo odvisnežu od družabnih in spletnih omrežij tipa Facebook, MSN ali Twitter šlo v nos, da se ti za razliko od konkurence ne integrirajo v sistem. Torej se ne tlačijo v adresar, fotoaparat in na prvo stran, marveč jih je treba poganjati samostojno in namensko. Na aparatku ne bi bil odveč niti dodaten gumb za nazaj, a tega Applov minimalizem, ki se kaže v enem, sicer nadmočno izkoriščenem gumbu, ter jasnem, elementarnem videzu vmesnika ne dopušča. Seveda me bodo uporabniki jabolčnih naprav sfalusirali, češ, gre za cepidlaštva, ki jih ob vseh ostalih iphonovih supermočeh sploh ne opaziš. A dejstva ostajajo, ne glede na to, da se oboleli za tako zvanim ifonovim sindromom priduša, da ITAK lahko piko dobiš z dvakratnim pritiskom preslednice in ITAK ne pogreša pretakanja nagih bab po bluetoothu.

Andoidovi foni imajo vse našteto in mnogo več, od koristne roletaste informacijske vrstice do čuda lastnih vizualnih prilagoditev. A po drugi plati prinesejo sveže in mnoge odvečne gluposti. Konkretna bednost je nezmožnost hkratne shranitve vseh priloženih slik oziroma datotek iz pošte. Vsako posebej je treba, da. In to celo v uradnem Googlovem programu za Gmail! Še slabše pa se odreže štartna različica Windows Phona 7, pri kateri imaš sploh občutek invalidnosti. Čuden, neprikladen vmesnik, vrsta omejitev in odsotnost osnovnih opcij, kakršna je copy/paste, delujejo kot nerazumljive plašnice.

Toda naj o tem razpreda Navi v namenskem članku. Sam se bom obregnil ob drug nivo vmesnika, ki ga lasti večina novodobnih naprav: zaslon na dotik. Res je, da zna tak način sporazumevanja omogočiti dodatno uporabnost, denimo igranje ali upravljanje s fotografijami. Takisto zna marsikaj olajšati. Ampak pri fonih to pomeni oteževanje temeljnih opravil. Izbiranje po imeniku in tipkanje sporočil sta praviloma pospremljena z veliko napakami in dodatnimi potezami. Zlasti pa upravljanje zahteva pozornost in obe roki. Na navaden mobidik sem natipkal cele stavke v miže. Z eno roko. V rokavici. Na biciklu. Sedaj odpade vse našteto. Nucaš dvoje učev in dvoje rok. Brez rokavic. Pa ti novi modeli so še v redu – spomnimo se tistih od lani in prej, ki niso imeli modernega večdotikovnega zaslona, marveč si moral nanj dobesedno pritiskati in še tedaj ni bilo jamstva, da bo dojel. Ali še eno rodbino prej, ko jih je bilo potrebno žokati s peresom. Ni čudno, da se je spletla taka fama okoli iphona, ki ima šlatanje vrhunsko izvedeno že spočetka.

Kajpakda enovite rešitve za popoln dotikovni vmesnik ni in če hočemo velik displej, se je treba klasičnim tipkam pač odpovedati. Me pa toliko bolj moti ta božalni vnos želja pri beli tehniki. Sam imam na primer moderno pečico s stekleno nadzorno ploščo, na kateri je cel mozaik navideznih gumbov. Videti je kot pult od Enterprisa, a v resnici je ubadanje z vmesnikom, ki zraven neizklopljivo piska, skrajna muka. V resnici brez navodil ali več poskusov ne umem zaobiti niti otroškega zaklepa, ura je točna samo šest mesecev na leto, ker se mi je preprosto ne da naštimati, logika rokovanja s čuda nekimi programi in nastavitvami pa mi sploh nikoli ni bila jasna. Zato pri naši hiši ne pečemo. V starih, analognih časih je bil gor en obračalni knof in to je bilo to. Slično je s kuhalno ploščo s taistim sistemom. Ker ima komande na vrhu, se mi pri čisto vsaki kuhi zgodi, da plato ugasnem z odloženo kuhavnico ali krpo oziroma s premaknjenim piskrom. Nato je potrebnih ducat pritiskov, da tri plošče vklopim do želene jakosti. Skratka, v vseh ozirih kretenska zamenjava za vrtljive stare kontrole na sprednji strani.

Ja, saj vem, postal sem nergav starec, ki zabavlja čez vsak korak napredka in ne more preboleti, da so stikala, ventili in cagarji stvar zgodovine. Konec koncev dozdevno ni druge možnosti. Prilagodi se ali pa crkni. Vseeno pa je treba biti plat zvona, kajti še vedno drži, da ves ta navidezni napredek često enaka opravila le oteži. Poglejte samo, koliko kablovja, škatel, upravljalnikov, zmede in celo korakov nazaj je pri gledanju televizije. Včasih je znala oddajo posneti vsaka mama, danes nihče v gospodinjstvu ne pozna vseh kablovnih in daljinčevskih povezav. In razvoj gre dalje. Pravkar je priletela prva lastovka nove tehnologije sporazumevanja z napravami, kinect, o katerem takisto pišemo v tejle reviji. Pračloveška želja po trdnem držanju orodja v rokah je utrpela škodo in že se bojim trenutka, ko bom pralnemu stroju narekoval program za žehto s kriljenjem po zraku. Pa ne zato, ker bi si sam želel takega modernosti, marveč ker me bodo proizvajalci s tem posilili.

David Tomšič



Blizzcon 2010

Pa smo ga naposled dočakali – peti poklic za Diablo 3, namreč. Ker je Starcraft 2 zunaj, Cataclysm pa tik pred tem, je bil letošnji Blizzcon, ki se je 22. in 23. oktobra dogajal v kalifornijskem Anaheimu, osrediščen okoli tretjega Hudičevca. Barbaru, copmiškemu dohtarju, magu in menihu se je pridružil še zadnji na spisku, demon hunter. Sovrage bo odstranjeval z daljave, saj je vešč rokovanja s samostreli in loki. V akciji je videti tako, kot bi v vsaki roki držal enega Legolasa, poleg tega pa ima še kup bliskajočih prijemov, kot so ročne bombe. Nove veščine so pokazali tudi za ostale like, najbolj hecna pa je barbarova sulica, s katero po mortalkombatovsko potegneš sovraga k sebi. Ja, s krikom “Get over here!” Kopirajt smrti!



Levelanje bo videti takole. Z vsako stopnjo bomo s točkami višali osnovne statistike in veščine, podobno kot v preteklih Diablih. Vsakih nekaj nivojev bomo dobili še enega od talentov (traits), ki bodo pasivne okrepitve. Sledi sistem nadgrajevanja bojnih prijemov z runami, ki so ga lani odstranili in sedaj zopet vrnili v igro. Pet jih bo, z njimi pa bodo udarci zadobili posebne učinke, kot sta zmrz zveri in trojni zamah. Da bo ja jasno, kaj počno, bodo ti dodatki izdatno grafično samosvoji. In na koncu bomo lahko lik ojačali še z amuleti (charms), za katere bo sedaj v vmesniku poseben talisman, kamor jih bomo vtikali.

Ker to pomeni ogromno kombinacij nadgrajevanja, so Blizzardovci obupali nad uravnoteženjem klase za boj ena na ena. Večigralsko klanje bo namesto tega usmerjeno v grupne spopade. Tem bodo namenjena posebna bojišča – arene, kjer se bodo pomerjali trije proti trem. Podobno arenam v World of Warcraftu, le da bodo Diablove tesno povezane z Battle.netovim lestvičenjem in samodejnim iskanjem nasprotnikov.



Poleg tega so pozornost vzbudile štiri modifikacije za Starcraft 2, ki jih kanijo Nevihtneži zastonj izdati okrog božičnih praznikov. Aiur Chef bo pobijanje eksotičnih zveri za pripravo posebne omlete in Left 2 Die SCjevski odvrtek Left 4 Deada. Star Jeweled bo Puzzle Quest v SCjevem okolju, kjer bo pritok surovin za enote odvisen od postavljanja draguljev v vrsto. Samo ne pokažite ga stari mami, ker vam bo okupirala računalo. Največ razburjenja je pak povzročila napoved Blizzard DOTA, prenosa moda DotA v pogon Starcrafta 2. Nevihtniki morajo pač malo požugati Valvu, ki hoče ravno te dni zaščititi ime Dota.

Dogodek je v celoti uspel, zlasti pa je navdušilo število izjemnih kostumov. Blizzardovi zanesenjaki so resnično razred zase – eden od njih si je upal iz sobe, da je na odru zaplesal nemrtvi ples iz WoWa. In si pri tem izpahnil koleno. Zapomnite si, učenci: pri izhodu na prosto je vedno potrebna aklimatizacija!

Epic Mickey

Ploščadarica z Disneyevimi junaki v glavni vlogi? Kot ekskluziva na wiiju? Res izvirno. Vsak pravi slaboritnik bo zaničljivo odmahnil z roko, češ, z otročarijami se pač ne gre ukvarjati. Nakar človek omeni, da za rečjo stoji Warren Spector oziroma njegov studio Junction Point, in vidiš, kako se znotraj omenjenega trdokožca nekaj premakne. Droban spomin na Mikijeve zabavnike, ki jih je nekoč bral, in ideja, kakšni bi bili, če bi jih delal Warren. Slednji je sicer o špilu hudo skrivnosten, a vendarle ne more utajiti vsega.

Epic Mickey bo akcijska platformijada, ki se, vsaj po vi-









denem sodeč, obilno zgleduje po Mariu. V naslovni vlogi bo seveda Miki Miška, ki se bo v maniri Čarovnikovega pomočnika, risanke izpred natanko sedemdesetih let, znašel v godlji. Nehote jo je zakuhal sam, ko je po risbi enega od animatorjev polil barvo in razredčilo. S tem je ustvaril Črno packo (ja, tistega iz stripov), ki se odloči podjarmiti in pokvariti ves risani svet, kjer zdaj živijo pozabljeni risani junaki pod vodstvom Mikijevega polbrata, zajca Osvalda. Ta je na svojega žlahtnika kajpak jezen. Najprej zaradi njegove slave, predvsem pa zato, ker natanko ve, kdo je uničil njegovo deželo. Zato bo Miki poleg premaganja vseh žlehtnob moral pridobiti še zaupanje srečnega zajca nesrečne usode.

Za razliko od Squarovih Kingdom Hearts, v katerih smo že vodili Disneyjev zverinjak, bo epski mišon precej bolj odrasla igra. S čimer ne mislimo na zombijevsko pokvečenost, ki smo jo pričakovali iz prvih konceptnih slik in je proslavila Americana McGeeja, temveč na klasično spectorijansko postavljanje igralca pred odločitve. Če v običajnih platformščinah natanko veš, kateri predmet dati komu, da premaknjen vzvod pomeni odprta vrata in da te čaka nagrada za vse pobrane zvezdice, bo Miki vedno znova v dilemi. Naj pokvarjeno situacijo pobriše z razredčilom ali morda naslika alternativno rešitev s čarobnim čopičem? Naj gre iskat ta in ta predmet, da bo dobil zeleno dobrino, ali naj ušpiči vragolijo in si jo tako pridobi na protipraven način? Nobena odločitev naj ne bi bila 'prava', prav vsaka pa bo menda vplivala na nadaljnje igranje. Do te mere, da boš šefa nekje daleč naprej premagal le z besedami, ne v utrudljivi bitki. Za povrh naj bi sam mišon postajal vse bolj herojski ali bolj nagajiv, odvisno od tega, kaj bomo počeli. Kakor se sliši čudno, bi radi kravatarji pri največji medijski družbi na svetu najbolj izpostavili prav slednjo, žlehtnejšo Mikijevo plat. Temu ustrezno bodo stopnje bolj peskovniškega tipa, ne le linearno tekanje od začetka do konca nivoja. Primerjava igralnega sistema s tistim iz Infamous zato verjetno ni napačna. (qt)

Disney za wii, 25. novembra

Po Super Scribblenauts streljanka

Scribblenauts za DS je bil zanimiv originalen naslov, ki so ga avtorji, ameriški studio 5th Cell, nadgradili z v tej številki opisanim Super Scribblenauts. Toda njihova naslednja igra bo postapokaliptična tretjeosebna streljanka. Hybrid ima naslednje leto priti na Xbox Live Arcade, v njem pa se bosta v glavo streljali na smrt sprti frakciji, Paladini ter Varianti. Na pomisleke, da imamo strelјačin vrh glave, odvračajo, da kanijo postreči z več 'revolucionarnimi inovacijami'. Morda bomo pisali headshote. Z opisnimi deležniki!!

DotA 2 bo ... Dota 2

Da skrivnostni IceFrog, nekdanji vodja razvoja slovitega moda za Warcraft 3 – Defense of the Ancients, pri Valvu spravlja skup naslednika, se je šušljalo že dolgo. Zdaj pa je to uradno. Prihajajoča igra bo nazvana preprosto Dota 2 (ja, z malim 'a') in bo igralno popolna kopija modifikacije. Šlo bo torej za dvoboj dveh moštev fantazijskih junakov, ki računalniško vodeni vojski pomagajo prodreti v nasprotno utrdbo in jo zdemolirati. Novosti bodo drugje, kajti Doto 2 bo poganjal Valvov motor Source in imela bo vdelano glasovno sporočanje. Predvsem pa želijo snovalci omiliti slabosti nestrpne in elitistične skupnosti. Zato bo v Doto 2 vpet sistem trenerjev za novince, interaktivni vodiči in dosežki za strpne posameznike. Za nameček bodo na voljo sposobni (heheh, to bi radi videli) boti, ki naj bi v primeru padca z linije nadomeščali žive špilavce. Igra dospe enkrat naslednje leto, mi pa se že nadejamo zaostrenih forumaških vojn o tem, ali bolj pwna LoL, HoN ali Dota 2.

Minecraft

Igričarski evolucijski nauk nas uči, da so bile za podočnjake spočetka krive tekstovne avanture, zatem Civilization, v preteklem desetletju realnočasovne nalinijščine, zadnje mesece pa Minecraft! Kako je temu neodvisniškemu zmenetu, otroku Šveda Markusa 'Notch' Perssona, uspelo okupirati videe na YouTubu, forumska sporočila in zidove na Facebooku? Špil je na prvi pogled vendar skupek kockaste 3D grafike z dvomestnim številom barv in boksanja dreves! Toda ravno oglatost skriva glavno poanto: Minecraft so digitalne lego kocke.



Pustimo ob strani trivialni zaplet, da se naš lik sam znajde na osamelem otoku. Bolj je važno, kaj lahko na njem počne. Oziroma z njim, kajti po zemljici je moč prvoosebno riti in na njej graditi. Karkoli, le da približno zadošča osnovnim fizikalnim zakonitostim. Pasjo uto. Velik grad. Slovensko filharmonijo. Arcadyum! Gradnja je sila preprosta, saj sestoji iz enostavnega zlaganja ali odvzemanja raznobarvnih kock enake oblike in več barv. Tem lahko nalepimo lastne teksture.

Morda se sliši nezanimivo, toda občinstvu se je strgalo in je splet preplavilo z množico kreacij, od vesoljske ladje Enterprise v naravni velikosti do simulacije računalnika.



Ljudstvo pač nikoli ne zapravi priložnosti za ustvarjanje velikanskih penisov. Ozemlje se s kolovratenjem našega lika samodejno naključno rojeva in njegova površina lahko teoretično doseže štiri Zemljine, zato so nekatere umetnije naravnost gigantske.



A to je šele osnova. Opisano maličenje okolice je srž prvega igralnega modusa, creative classic. Temeljni paket classic, ki si ga lahko čisto zastonj snamete z Minecraft.net, poleg tega vsebuje še modus survival, ki pridoda nekaj beštijic, zaradi katerih gradnja utrdb dobi praktičen pomen. Največji navdušenci pa se trenutno igrajo s plačljivo inačico alfa, ki jo Notch prodaja za deset evrov, medtem ko bo končana igra stala dvakrat toliko. Alfa premore rokodelstvo, s katerim si ustvarjamo orodje in orožje, ter dnevno-nočni cikel, ki zaostri preživetveno plat. Medtem ko dan mine v švicanju ob postavljanju trdnjav, ponoči švicamo od strahu, ko na vrata trkajo skeletorji, zombiji in že kultni creeperji – zeleni monstrumi, ki jih je težko slišati, dokler ni prepozno in te vržejo v zrak. Tako paket classic kot alpha premoreta tudi večigralstvo. K sebi lahko povabimo druge špilavce, da se nam podelajo na sezidane umetnine. Postaviti je moč lasten strežnik ali uporabiti uradne.

Ni težko dojeti, zakaj je igra priljubljena že veliko pred verzijo 1.0, saj vleče taiste miselne vzvode, ki so jih lego kocke in mivka v peskovniku, kar pa poveže z nalinijskim razkazovanjem stvaritev širni gmajni. Toda uspeh je kljub vsemu impresiven, saj je alfo doslej kupilo pol milijona ljudi in le redki od njih menijo, da so se prenaglili. Gospodiču Perssonu je prefinjen ekonomski prijem omogočil, da je postavil na noge petčlanski studio, s katerim bo igro končal. Kdaj, ne vemo, a če vas navduši že klasični izvod igre, ni razloga, da ne bi pljunili desetaka. Razen pomanjkanja spanca. (ag)

Mojang Specifications za PC, ob sončnem zahodu

Telovadba s strašno začimbico

Uspeh WiiFita, novi igralni vmesniki in širjenje igričarske publike spočenjajo nove telovadne špile. Eden takih bo Get Fit with Mel B, ki izide konec meseca za playstation move, xbox kinect in wii. V izdelku, zelo očitno namenjenemu ženskemu občinstvu, bo bivša čokoladna spajsica demonstrirala, spodbujala in nadzorovala zviranje pred ekranom. Vaje bodo vključevale jogo, kickbox, ples in aerobiko, za nameček pa je ženščina, ki je baje znana po zdravem načinu življenja, spisala dobrih sto receptov za primerne obroke. Vsekakor bomo v kratkem priobčili zaokrožen članek o tosortnih igricah, ki bodo obenem pokazale razlike med konkurenčnimi vmesniškimi tehnologijami. Morda celo obsega zmanjšanja wampov.



NBA Elite 11 in Pirati s Karibov v večnih loviščih

EA je kanil pešajoči NBA Live letos prenoviti v simulacijo z inovativnim nadzorom, ki bi se zanašal na oponašanje gibov z analognima gobicama, podobno kot v seriji NHL. Toda NBA Elite je nenadoma izginil z radarjev, saj so odgovorni po slabem odzivu na demo sklenili, da je špil potreben korenite obnove. Zato so blagovno znamko dali v roke izpostavi EA Tiburon (Madden), ki bo zadevo uredila do prihodnjega leta, prejšnji studio EA Canada pa je fasal odpuščanja. Letošnja EAjeva košarka je torej le arkadni NBA Jam.



Po poti dinozavrov je šla še ena igra. Založnik Disney Interactive je namreč h krvniku poslal Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned. Špil je kanil biti peskovniška gusarščina z odprtim območjem, po katerem bi harali z barkačo pod črno zastavo, odločitve pa bi spreminjale tako nas, kapitana Jamesa Sterlinga, kot posadko in ladjo. Studio Propaganda Games so ob neljubem dogodku prepolovili in na cesto poslali okrog sto ljudi. Ki bodo zdaj postali pirati, arrrr.

Michael Jackson: The Experience

Kralj popa je posthumno vreden več kot za časa svojega peterpanovskega življenja. Sony je z lastniki njegovih pravic podpisal bajno pogodbo za izdajo čuda albumov in kompilacij do leta 2017 (prva zbirka pride 22. novembra). Ubisoft pa se je ikone disko ritmov lotil v interaktivni obliki, ki sledi zgledu plesnih in pevskih iger. V MJ: The Experience bomo namreč densali in cvilili po najmanj petnajstih Michaelovih najbolj znanih komadih, kot so Black or White, Thriller, Billie Jean in Beat It. Na wiiju in playstationu 3 bosta zaznavali premikov wiimote in move, dočim bo najbolj izpopolnjena različica tista za kinect. Xboxova kamera bo zaobjela celega igralca in ga prestavila v videospot na zaslonu. Zaradi tega bodo še tolikanj pomembnejši usklajeno miganje z vsem telesom, elegantna hoja na mestu in pravilno dotikanje mednožja, plesalec pa bo s kriljenjem po zraku prižigal posebne učinke v slogu lučk in dima. Kako bo to dejansko izpadlo, ne vemo, saj so na Gamescomu predstavljali le barvito risankasti plesni del inačice za nintendo, ki je deloval kot Just Dance. Petje bo v navezi z mikrofonom vključeno v vse tri izdaje, pri čemer bosta močnejša sistema glas izboljšala in polepšala, tako da bo celo največji cepljenec proti posluhu zvenel kot slavček. Prišli bosta tudi verziji za mali drkalici, kjer bomo tipkali in tapkali v ritmu. PC? Ha, ha. V obeh pomenih. (lf) ***Ubisoft za vse konzole, 22. novembra***





Create

Na kaj pomislite, če vam rečem, da igra od vas zahteva postavljanje različnih predmetov in pomagal na stopnjo, da nekaj prestavite iz enega konca na drugega? Pametni bodo omenili Goldbergove stroje. Stari igričarji The Incredible Machine. Mladina pa nemara Crayon Physics ali celo Scribblenauts. Create naj bi bil v prvi vrsti torej miselnica, v kateri s premišljeno postavitvijo predmetov izpolnimo zadani cilj. V mozganje bomo dobili deset svetov, vsakega s po štirinajstimi nalogami. Da je heca še več, bo poskrbel urejevalnik, katerega bistvo ne bo ustvarjanje novih ugank, ampak predvsem prosto lepšanje stopenj kar med igranjem. Oziroma celo kreiranje svetov, po katerih bomo nato počeli, karkoli nam bo padlo na pamet. Nekakšna ultra simpatična, barvita in družinsko naravnana različica Garryjevega moda, torej. Uganke bodo teoretično rešljive na neskončno načinov, omejeni bomo le z opremo, ki si jo bomo do tistega trenutka priigrali. Za nagrado pa bomo prejeli še več gradnikov. Bolj ko bo rešitev izvirna, kulska ali nasploh nora, več točk bo kanilo. Zato ne bo tako pomembno, da bomo zagonetko rešili, ampak KAKO bomo to izpeljali. Edini pravi nasprotnik v igri bo fizika, a proti njej se bomo borili z najboljšim orožjem, kar jih je: lastno domišljijo. Izdelane svetove bo bojda moč enostavno deliti po spletu. O tem, ali bomo na računalu ustvarjen izdelek lahko igrali tudi na konzolah in obratno, pa zaenkrat molčijo. (qt) ***EA za PC, PS3, X360 in wii, še letos***





Infinity Blade

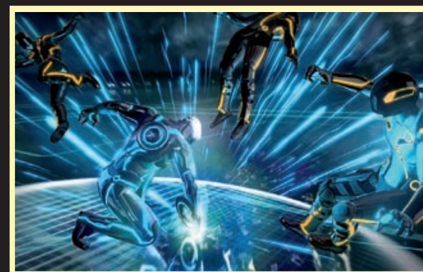




Ko je septembra Epic na Applovem dogodku v San Franciscu predstavil Project Sword, je bila to še večigralska sekljalka za iphone in ipad. Njen glavni adut je bila prelestna podoba, saj je šlo za prvi ifonov naslov s tretjim Unrealovim srčkom. Zdaj so igro preimenovali v Infinity Blade, poleg multiplayerja pa bo kot polnopravna akcijska frpjka premogla zajeten puščavniški modus. V njem bomo v klasični maniri napredovali po stopnjah in krepili lik z nadgrajevanjem opreme, ki jo bomo pajsnili grdobam v ogromnem gradu. V njem naj bi se odvil ves špil. A srž bo ostala odzivna in brutalna akcija, sestavljena iz zamahovanja z rezilci v vse smeri. Reč spomni na Severance: Blade of Darkness, le da bomo v Infinity Bladu mahali in blokirali s tapkanjem ter potegi po zaslonu. Ko bo špil okoli božičnih praznikov nared, naj še ne bi imel podpore za Applov Game Center; ta naj bi dospela malce kasneje. Vsem neučakancem pa spet svetujemo zastonjski dolpoteg Epic Citadela, grafičnega dema z omenjenim gradom. (ag)
Epic Games za iphone 4 ter 3GS, ipad in ipod touch, decembra

Tron: Evolution

Kot je bilo pričakovati, bo novi film o majhnih možeh v računalniku spremljala igra. Ki pa za razliko od licenčnega materiala, ki ga običajno dobivamo, ne bo sledila zgodbi na velikih platnih. Namesto tega bo razložila, kaj se je zgodilo med izvirnim filmom iz leta 1982 ter novodošlecem in zakaj je Jeff Bridges spet ujet med biti, bajti ter Glavnim kontrolnim programom.
Avtorji Propaganda Games ne kanijo odstopiti od recepta, ki preizkušeno deluje. Zato bo Evolution od zadaj gledana arkadna pustolovščina, po predogledih sodeč podobna Perzijskemu princu. Čaka nas obilo parkurskega tekanja in skakanja, pa mlatenja sovražnih programov v Mreži s svojim podatkovnim diskom. Kot franšizi pritiče, ne bo umanjkalo niti preganjanje s svetlobnimi motocikli. Kasneje naj bi v roke dobili celo svetlobni tank. Luke, pojma nimaš. Vozniška akcija bo naravnana takisto borilno, dasiravno naj bi bilo moč z motorji igrati tudi na klasičen način, v katerem bomo za sabo puščali sled in skušali pripraviti nasprotnika do tega, da se zaleti vanjo. Izboljšave in nadgradnje bodo skrite po mreži in se bodo združevale v nove prijeme, pretepeni nasprotniki pa nam bodo po frpjsko dajali izkustvene točke, s katerimi bomo pridobivali nove, še bolj ubojite karafeke. Prav tako se imamo nadejati večigralstva. Na voljo bodo klasičen in ekipni deathmatch, Tronovi zapuščini prilagojen lov na zastavo ter dominacija. Z istim likom bomo lahko igrali tako sami kot v mnogo. Ob tem se bodo izkušnje, ki jih bo lik nabral, prenašale med obema modusoma. Špil bo izšel deset dni pred premiero filma, da ga bodo zagreti laže pričakali. (qt)
Disney Interactive za PC, PS3, X360 in wii, 7. decembra







Google Maps zakrivil meddržavni konflikt
Ne, tokrat si v lase nismo skočili Slovenci in Hrvati. Nevšečnost se je pripetila častniku iz Nikaragve, ki je svojo četo popeljal nekaj sto metrov v Kostariko. Tam so čistili blato in nesnago iz rečne struge, vso packarijo pa pustili na bregu sosednje države. Mimogrede so izobesili še lastno zastavo. Incident ni minil neopaženo in po uradnem protestu Kostarike je poveljnik v svojo obrambo povedal, da je do neljubega dogodka prišlo zato, ker je za navigacijo uporabljal Google Maps. Tam je mejna črta očitno zarisana napačno, zato je bil prepričan, da je še vedno na ozemlju svoje države. Še dobro, da Kostarika nima lastne vojske, drugaše bi se verjetno že igrali Call of Duty. Je pa novico za lastno promocijo hitro pograbil Microsoft in ponosno kazal, da ima Bing mejo zarisano na pravem mestu. Gremo hitro gledat, kako so oboji razdelili Piranski zaliv!



Novi radeoni in geforci
Nvidia je pred nekaj dnevi naposled uspela sploviti geforce GTX 580, grafično kartico s 512 procesorji CUDA. To so načrtovali že za GTX 480, a se jim spričo inženirskih težav ni izšlo. GPU z imenom GF110 tiktaka pri 772 MHz, gigabajt in pol pomnilnika pa pri enem gigahercu. GTX 580 je torej trenutno vrh Nvidijine ponudbe in najhitrejša kartica za DirectX 11. Poleg tega so z izboljšavami v proizvodnji dosegli nižjo porabo od 480tke, medtem ko hlajenje s toplotno komoro (vapor chamber) skrbi za tišje delovanje.
AMDjev odgovor ni oddaljen, kajti sredi oktobra je firma že začela z lansiranjem družine prihodnjih radeonov, 6XXX. Prva člana, radeona HD 6870 in 6850, nista namenjena poseganju po hitrostnih rekordih in zato nista naslednika 5870 ter 5850, marveč nadaljujeta denarnicam prijaznejši niz 5700. Spričo tega imata kartici s čipoma, kodno imenovanima barts, manj stream procesorjev in klasičen en gigabajt pomnilnika. Z arhitekturnega vidika je AMD v njih podvojil število teselacijskih enot, s čimer očitno lovijo Nvidio. Naskoku na hitrostni prestol pa bo namenjena serija HD 6900 s kodnim imenom cayman, ki dospe do konca meseca.

Nove Jabolčnarije

Na oktobrski konferenci 'Back to the Mac' Steve Jobs resda ni predstavil nobene revolucije v smislu ipada 2. A njegova simpatičnost in karizma ter moč blagovne znamke so znova poskrbeli, da Apple napolnil vse spletne medije. V ospredju je bil prenovljen macbook air. Ta najtanjši notesnik je po novem na voljo v dveh velikostnih inačicah. 1300-gramski 13,3-palčnik ima poslej ločljivost 1440 x 900, frišni, še manjši model pa ima zaslon dimenzij 11,6 palcev (1366 x 786) in tehta le en kilogram. Oba sta opremljena z dvojedrnikom core 2 duo in s trdno, do 256-gigabajtno shrambo SSD. Da je proizvajalec dosegel tako kompaktnost naprave, je dotični drugotni pomnilnik razporedil po vsej matični plošči. Enako je storil z energetskimi celicami, ki zagotavljajo več kot pet ur poštenega delovanja. Steve je poudaril, da onegaj navkljub majhnosti ni netbook, marveč visokokakovosten, polnopravni prenosnik z najboljšim displejem, neokrnjeno tipkovnico, velikansko sledilno podlago, kamero, 4 GB rama in pošteno železnino tja do 2,13-gigaherčne urice. Evropski cenovni razpon je od 999 do 1599 evričev, dočim bo naša afriška dežela nedvomno deležna kakega stotaškega pribitka.
Druga najava je bila nadgradnja operacijskega sistema OS X s kodnim imenom Lion, ki si bo nekaj vmesniških elementov sposodila od mobilniškega iOSa. Recimo celozaslonsko poganjanje aplikacij brez menijske vrstice in ikonsko nanizano programje v slogu ipada. Slednje bo prišlo še posebej prav zaradi novitete Mac App Store, ki bo po vzoru slične štacune za prenosne naprave ponujala nucnike za tavelike jabolčke na enem mestu. Datum otvoritve je 'kmalu'.



● **Apple macbook air prodaja kot ultra tanek zmogljiv računalnik, primeren za vse sorte opravil od domačega videa do igranja iger. Na zaslonu pa so police prihajajoče štacune z macovim softverom.**

Tretja naznanjena zanimivost pa je na laž postavila naš zapis v aktualnem članku o spletnih kamerah, da ifonov spletni videočvekalni servis FaceTime ni združljiv z maci. Po novem je, le program je treba sneti z Applove strani.

FB trosi osebne podatke

To, da Zuckerbergova kompanija ni ravno skrbna glede varstva osebnih podatkov na največjem svetovnem omrežju, ni novost. Vendar pol milijarde ljudi to rado zanemari. No, med njimi se najdejo glasovi razuma, ki bi radi odtekanje informacij preprečili, a jim ne uspeva najbolj. Sem in tja dobimo le kako novo nastavitev v nadzorni plošči, da lahko Facebook reče, kako uspešno mašijo vrzeli. A kaj, ko novih ne manjka. Zadnji škandal je tako izbruhnil, ko je v javnost pricurljalo dejstvo, da so najhujši krivec ravno najbolj popularne aplikacije – igre. Med njimi so na prvem mestu avtorji najbolj igranih špilov na FB, Zynga. V želji za dodatnim zaslužkom so namreč posredovali oglaševalskim podjetjem identifikacijske številke Facebookovih uporabnikov, ti pa so nato dobivali ustrezno prikrojene reklame. To se samo po sebi ne sliši grozno in tudi Zyngini šefi so mislili tako. Uporabnik dobi reklame, ki ga zanimajo, oni več denarčkov in smo vsi zadovoljni. A ob tem so pozabili dvoje. Prvič, ID-številka te odpelje naravnost na uporabnikov profil, iz katerega lahko vsak potegne vse informacije, ki jih človek deli s svetom. (Večina profilov ne zaklepa ali vsaj ne pretirano, zato je precej lahko priti do nagih slik kake uporabnice.) In drugič, oglaševalske agencije lahko zbrane podatke brez trohice slabe vesti prodajajo komurkoli. To se pa ne sliši več tako fino. V navalu panike so admini Letopisa blokirali vse aplikacije, ki so posredovale te podatke, in si nakopali jezo milijonov ljudi, ki nekaj ur niso mogli gojiti virtualnega korenja. Še posebej, ker so avtorji razvedrilnih vsebin kot razlog za nedelovanje brez izjeme navedli, da jih je Facebook spet nekaj zajebal. Vzdrževati največje socialno omrežje na svetu je res Sizifovo delo, milijarde dobička gor ali dol. In čez nekaj dni bodo odkrili novo varnostno luknjo. Bodite pametni, zaščitite svoje profile!

Street View in Slovenija

Prebrali smo že kar nekaj poročil z vseh koncev sveta, kako so z vaških cest nagnali Googlove tricikle, ki so snemali okolico za Street View – podaljšek Google Maps, ki te s klikom na karto prestavi na izbrano ulico in ti dovoli virtualni sprehod po njej. Zdaj imamo podobno zgodbo tudi v Sloveniji. Slovensko podjetje, ki bi za iskalnega velikana to rado počelo, je namreč naslovilo prošnjo na ustrezne organe, med drugim na informacijsko pooblaščenko Natašo Pirc Musar. Medtem ko se prvi še niso izjasnili, je slednja priznala, da ni pravi naslov za tovrstno odločitev, vendar se z omenjeno dejavnostjo ne strinja. Težava je, kot vedno, pravica do zasebnosti. Kakšne zasebnosti, porečete, če pa se vozila premikajo po javnih površinah? Pirčeva meni, da slika človeka na cesti ni problematična, če gre za začasen dokument. Takoj, ko postane del trajne zbirke, kar Street View je, pa bi moral človek dati privoljenje, da se v zbirki lahko pojavi, ali pa bi ga bilo treba napraviti neprepoznavnega. Poleg tega je ključno vprašanje, kaj storiti s slikami, na katerih je vidna notranjost zgradbe, na primer skozi odprto okno. Ni problema, so rekli nesojeni izvajalci, bodo to uredili pri Googlu, ko jim pošljemo slike. Nak, odkimava Pirčeva, Google po naši zakonodaji sploh nima pravice pridobiti tovrstnih podatkov, kajti vsa obdelava mora biti opravljena v Sloveniji. Kaj bodo zdaj storili nadebudni podjetniki, ni jasno, verjetno pa bo imelo zadnjo besedo Ministrstvo za notranje zadeve. Vse je odvisno od tega, ali bodo upoštevali mnenje informacijske pooblaščenke. Gotovo pa triciklov pri nas še nekaj časa ne bo.



● **Prisrčen video razlaga, da pri Googlu slike za Street View retuširajo. Slovenci pravimo, da velikan neretuširanih slik sploh ne bi smel dobiti.**

LONDONSKA ČAJEANKA

V začetku meseca nas je Electronic Arts gostil v Londonu, da nam pokaže prihodnjeletni program. Iz dežele vožnje po napačni strani ceste se javlja Aggressor.

Prednovoletna prodajna sezona se je ravno razmahnila, toda Electronic Arts svojih naslovov ni skoncentriral za napad na božični čas. Težkokategorniki Crysis 2, Dragon Age 2 in kompanija so namreč stvar prvega tromesečja 2011! Da ne bomo vsega zagonili za novo leto in prišparali še kaj za pozno zimo, so opozorili nase in nas povabili k sebi.

Glavna stvar objav sta bili zastonjski spletščini, ki EA še bolj utrjujeta na liniji. **Dragon Age Legends** bo strateška frpjka na Facebooku, ki tjakaj pride februarja, mesec pred Dragon Age 2. Špilčič bo ločeno od dogodkov v glavni seriji nadaljeval štorijo Dragon Age Journeys, flashevskega spletnega spremljevalca enice, v njem pa bodo igralci lahko odklepali predmete za DA2. Avtorji pravijo, da kanijo postaviti nov mejnik kvalitete iger na FB in da bo DA Legends totalno boljša od nekega gojenja pomaranč.

Druga spletščina bo **Battlefield Play4-Free**, ki bo tekla v brskalniku, tako kot obstoječi Battlefield Heroes. A za razliko od stripovskega dogajanja v Heroes bo novinka resnobnejša, z modernimi konflikti Amerov in Rusov, uprizorjenimi v nadgrajenem grafičnem srčku Battlefielda 2. Zadevo sem preizkusil v praksi in se res udinja vsem BFjevim zakonitostim, od spamanja granat do kampiranja ob zastavicah ter kraje vozil pred nosom. Vtisno gre za okleščen Battlefield 2, z denimo komaj zaznavnim odsunom. Naslov bo uporabljal podoben finančni pristop kot BF Heroes, torej z naknadno prodajo krepelc in oblačil, recimo roza klovnovskih, za drobiž. Toliko o resnobnosti. Za beto se lahko prijavite na *Battlefield.play4free.com*.

Podložniki Sile

Sledilo je navzkrižno zasliševanje oblikovalcev iger. Prvi so bili na vrsti Biowarovci s **Star Wars: The Old Republic**. Razgovorili so se okrog rokodelstva in več-igralskih aren. Ustvarjalne spretnosti bodo sledile ustaljenemu vzorcu: z nabiralniškimi veščinami bomo nalagali kramo v inventar, dokler ne bomo začeli kleti nad pomanjkanjem prostora. Pokazali so bioskeniranje, kar je fensi ime za krajo ledvic, in hekanje za 'pridobivanje' informacij. Na drugi strani bodo izdelovalske profesije, kot je varjenje zdravil in mehanskih naprav. Novost pa bodo naši pribočniki, saj ne bo nujno, da bomo s plazemskim kladivom po nakovalu udrihali sami, temveč bomo to lahko prepustili pomagačem. Ti bodo čepeli na naši vesoljski ladji, s katero bomo kolovratili širom vesolja in rokodelili v njenih delavnicah. Ob tem jih bomo lahko pošiljali na nabiralniške naloge, s čimer se bomo sami ognili duhamornemu iskanju cvetlic in namesto tega več vihteli lahko sabljo™. Podaniki bodo svoje delo opravljali tudi, ko nas ne bo v igri, zato nas bi utegnil ob naslednjem vpisu pričakati nov lep kos opreme! Na svojih misijah ne bodo mogli krepniti, tako da bo šlo za stalne nadgradnje naših veščin.

O boju igralcev z igralci v SWTOR doslej nismo slišali veliko in tudi arene so le delček načrtovanega. Podobne bodo WoWovim battlegroundom: na instancirani karti se bosta dve moštvi s po okrog ducat vojščaki pomerili v boju za strateški cilj. Biowarovci poudarjajo, da v špilu ne bo nekega lovljenja zastavic, ker to ni dovolj vojnozvezdno. Nak, tu bomo recimo zaplenili planetarni kanon in sestreljevali križarke v orbiti. S tovrstnimi filmskimi dodatki želijo svoje arene ločiti od onih v ostalih nalinijščinah, pa čeprav se zavedajo, da se bo verjetno na koncu vse spridilo v tlako. Na vprašanje, ali jih je kaj strah Guild Wars 2, so se zgolj nasmehnili, ampak prisegel bi, da me je eden hotel telepatsko zadaviti.

ZF-Diablo

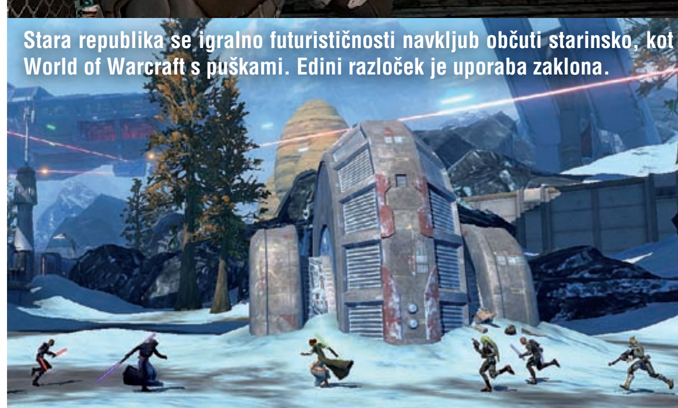
Kdo bi si mislil, da bo **Darkspore**, nadaljevanje Spora, v bistvu diablovščina. Svojo beštijico sem s klikotanjem vodil po izometričnem ozemlju in ubijal flourescentno pisana vanzemaljska bitjeca. V ta namen je bila v vmesniku vrstica z akcijskimi ikonami, kajti sleherna žvau v Darkspore ima šest sposobnosti, od ionskega curka do zamaha s krempljem za raztelesenje. Špilavci MMORPGjev ali Defense of the Ancients se bodo počutili


Spremljanje prijateljev v Shiftu 2 bo šlo v take malenkosti, da nam bo seznam izpisal, kje na progi so in kolikokrat so se prekucnili na streho.


Gusarka Isabela, ki so jo špilavci lahko opazili že v Origins, bo imela v Dragon Age 2 precej večjo vlogo. Lahko se bo priključila druščini.



Najbolj ubrisane necromorphovske kreature v DS2 so verjetno podivjani dojenčki, ki žrtvi skočijo za vrat, ji izpraskajo oči in iztrgajo goltanec.


Stara republika se igralno futurističnosti navkljub občuti starinsko, kot World of Warcraft s puškami. Edini razloček je uporaba zaklona.


Bulletstorm je tudi med igranjem tako uživaški kot v videih. Pardon, dvakrat bolj. Vsako od krepelc ima sekunarno uporabo, ki karnažo potroji.


V srednjeveških Simsih ne bo velikih vojaških spopadov. Interakcija bo omejena na majhne gruče ljudi.


Nič se ne bojte, Darkspore bo od akcijskih sekljalk pobral tudi velike šefe. Na koncu vsake karte bo en.


EA in Bioware po lastnih trditvah na Dragon Age Legends delata že vse leto! Reč bo imela celo beta test.

kot doma. Zaklane zveri puščajo vrsto priboljškov, v glavnem DNK, ki ga na matični ladji, kjer gnusobe redimo, uporabimo za nadgrajevanje lastnosti. V boj na karto lahko s spiska zverinic, ki utegne doseči več kot petdeset komadov, odberemo tri, naenkrat pa koljemo le z eno. Menjavanje med temi tremi je ključna, saj so pošastki namenjeni določeni vlogi, denimo boju od blizu ali daleč, in niso primerni za vsako situacijo. Puščavništvo bo sestavljeno iz haranja po kratkih, petnajstminutnih kartah, ki pa imajo hakeljc. Ko jih končamo, se lahko odločimo ali pobrati izplen ali iti na novo karto. Tedaj se težavnost zviša, mi pa v primeru smrti vse izgubimo! EA: "Demon's Souls je za pusije!" Jačanje beš - tijic se bo prenašalo v PvP, ki bo uporabljal enake prijeme, torej menjavanje med tremi na malih ozemljih – arenah. Producenti so me urno izzvali na dvoboj. Use sm jih puklou.

Pričaraj mi zajtrk

Da bodo **Sims Medieval** Simčki, postavljeni v srednji vek, je jasno. Ni pa bilo jasno, na kaj cikajo s kraljevino, ki jo bomo upravljali. Zdaj vemo: gre za mestece, ki je celo manjše od tistih v trojki. Obsegalo bo ducat hišk, v katerih bomo lahko izučili po enega heroja, najsibo vojščaka ali kovača. Bajtice bomo postavljali na vnaprej pripravljene točke in jih ne bo moč arhutekturno maličiti. Znašali se bomo lahko samo nad notranjo opremo. Menda da so se tako odločili, ker so hoteli ohraniti srednjeveški pridih, ljudje bi se pa tam obvezno šli Plečnika.
Junaki bodo edini liki v Sims Medieval, ki jih bomo nadzorovali in prirejali njihov videz. Naša desna roka bodo pri razvoju kraljevine in komunikaciji s sosednjimi deželami. Teh bo na karti kak ducat, s katerimi bomo lahko prijateljski ali jih sekali po buči. Razvoj bo potekal prek izpolnjevanja vrste raznolikih kvestov, od enostavnih za enega junaka do takih za tri. Ob tem bodo junaki živeli po svoje in se kaj lahko ne marali med seboj. V preizkusu sem recimo s coprnikom zakuril svojega kralja, nakar sem moral postaviti novega. Vmesnik je zelo podoben tistemu v trojki, tudi pri boju. Slednji je neke vrste potezni, saj s klikanjem po akcijah v meniju, ki bo znan slehernemu veteranu serije, sprožamo tudi udarce z mečem po sovragu.

Zima bo vroča

Fin je bil večigralski modus v **Dead Space 2**. Nasproti smo si stali štirje presrani človečki in štirje necromorphi, zelo podobno kot v Left 4 Dead. Poanta bo seveda v sodelovanju – ljudeki bodo morali tiščati skupaj in koncentrirati plazmatski ogenj, saj bodo necri osamljence s svojimi veščinami onesposabljanja urno zaklali.
Posebno presenečenje pa je bil prikaz dirkačine **Need for Speed: Shift 2** s podnaslovom Unleashed, za katerega so nas na kratko posadili v hidravlični zic. Pokazali so nekaj pist, izpostavili pa nadgrajen vzdušen prvoosebni pogled z dinamičnim premikanjem kabine, osredotočenost na nočne dirke in močno spletnost, saj bomo lahko spremljali dejanja svojih prijateljev ter jih pozivali na dvoboje. Shift 2 pripravljajo za PC, xbox 360 in PS3, o datumu izida še nič.







Hrana za bogove



Bližajo se dnevi, ko okoli hodijo strici z belimi bradami, toplimi kožuhi in polno malho dobrot. Ker je Quattro odraščal v temnicah komunizma, je bila njegova največja želja, da bi mu Miklavž in Dedek Mraz prinesla cel koš čokolade. Prišli so boljši časi in z njimi tudi vsa čokolada, ki jo je mogel pojesti. Hkrati pa je izvedel, odkod te pregrešno dobre tablice prihajajo in kako jih naredijo. Ta zgodba, kako pripeljati sladkobo z drevesa na trgovinsko polico, ni postlana z zlatimi lističi, vijoličnimi kravicami in svizci. Od pridelave, ki marsikdaj poteka v naravnost suženjskih razmerah, in prek preprodajalcev, ki jih dejanski proizvod sploh ne zanima, ni čudno, da je sadež v resnici grenak. Sladkor mu dodajo šele v tovarni.

Danes, ko je sladkih tablic na vseh trgovinskih policah v izobilju, se sliši zelo čudno, da je bila čokolada v naših krajih pred zgolj tremi desetletji redkejša od protidržavnih elementov. In da so jo poleg banan, kofeta ter kavbojk najbolj švercali čez mejo. Še bolj čudno pa se sliši, da je njena zgodovina v evropskem prostoru dokaj kratka. Prvo jedilno ploščico so šele izdelali pred dobrimi 150 leti, zdaj, ob zmagovitem pohodu temne čokolade, pa je vse bolj jasno, da je čokolada v resnici grenka, ne sladka. Česa torej še ne vemo o najslajši razvadi, kot jo imenuje eden večjih svetovnih proizvajalcev?

Od Olmekov do konkvistadorjev

Najprej to, da raste na drevju. Kakavovec je nizko drevo, ki izvira iz Srednje Amerike. Njegovi plodovi na prvi pogled niso nič kaj okusni. Toda za prst debela, usnjata lupina kakava v sebi skriva sladko sluzasto meso in kup semen. Arheološke najdbe, ki segajo tja v leto 3000 pred našim štetjem, so pokazale, da so iz mesa plodov kakavovca Olmeki, ena prvobitnih civilizacij na tistem področju, znali pripravljati alkoholno pijačo. So pa tudi dokazi, da so že sušili in pražili semena.



Detajl z majevske vaze prikazuje mojstra, ki preverja temperaturo svojega čokoladnega napitka. Po izrazu na obrazu ni ravno zadovoljen, očitno zato, ker mu služabnik jezika nazaj. Pod mizo so koruzne potičke s prelivom iz kakava in čilija.

Prav slednja so osnova za čokolado – pijačo, ki je v predkolumbovski Ameriki, zlasti med vladavino Aztekov, dobila mistične lastnosti. Tako Azteki kot Maji, ki so rastlino prvi poimenovali ka'kau, so namreč verjeli, da je čokolatl (xocoatl, kot so imenovali pijačo) čaroben, malodane božji izum. Zato so se z njim redno opijali ob velikih praznikih, rojstvih, smrtih in podobnih priložnostih. Tudi ob svojih krvavih ritualih so bodočim žrtvam, ki sta jih prevevala žalost in apatija, ponujali kakav, zmešan s krvjo prej pobitih, da bi se malo razživeli. Semena kakava so pri Aztekih in Majih veljala celo za uradno plačilno sredstvo. Za enega si dobil lep zrel paradižnik, za tri jajce, za sto lepo rejeno purico, tisoč zrn pa ti je kupilo dobro pitanega sužnja!

Niso vse igre za
vse možgančke ...



... MR. NUT oreščki pa.

www.orbico.si

Oreščki so bogat vir vitaminov in mineralov,
ki jih potrebujemo pri vsakodnevnih aktivnostih.



Ni torej čudno, da so domačini plod kakavovca kot eno svojih največjih bogastev predstavili Krištofu Kolumbu. Ta je novost prinesel na španski dvor, a se ni prijela. Treba je bilo konkvistadorjev, ki so se v novem svetu naselili za dlje časa, da so pričeli uživati v napitku. Ko ga je Montezuma II. prvič ponudil Cortesu, ga je ta opisal kot grenek gravž, primeren le za svinje. A prebrisani vojaki so ga pričeli mešati z medom ter sladkorjem iz trsa, da je čokolatl postal všečen evropskemu okusu. Kaj kmalu so kakavova zrna postala ena glavnih izvoznih dobrin, iz Španije pa se je nova moda pričela širiti po vsej Evropi, predvsem z menihi dominikanci. Sprva je bila rezervirana za višje sloje in ljudi, ki so se sukali okoli njih. Ni trajalo dolgo, da se je kult o magičnih lastnostih zrnja razvil tudi na stari celini. Še posebej, da krepi moško spolno moč. Zato se je s čokolado bojda rad nalival beneški jebač Casanova. Temu primerno je kakavovec dobil latinsko ime Theobroma cacao – kakav, hrana za bogove.

Radim ko crnac

Zahteve po čokoladi so sčasoma postale tako velike, da so Francozi pričeli saditi prve plantaže na Karibih, Španci na Filipinih, Britanci pa so rastlino prinesli v zahodno Afriko, ki je danes največja proizvajalka kakava. Slonokoščena obala in Gana pridelata več kot polovico svetovne proizvodnje.

Kakavovec je ena tistih industrijskih rastlin, kjer strojna obdelava ne pride kaj dosti v poštev. Za povrh je izbirčen glede pogojev rasti, saj uspeva v dokaj ozkem klimatskem pasu, ki zajema centralno Ameriko, zahodno obalo Afrike, Indonezijo ter podobne tropske države blizu ekvatorja. Črnci imajo torej polne roke dela. Drevo tipično obrodi dvakrat letno, njegova uporabna življenjska doba pa je od četrtega do petdesetega leta rasti. Večina kakava prihaja s plantaž, ki merijo nekje od deset do petsto hektarov. Vseeno pa ne manjka kmetov, ki obdelujejo le posamezna drevesa.

Kljub obilnemu cvetenju (ena rastlina ima lahko več tisoč cvetov) ponavadi dozori le kakih dvajset strokov. Za razliko od običajnih plodov, ki smo jih vajeni na vejah, stroki kakava rastejo neposredno iz debla. Iz enega dobimo dovolj semen za stogramsko čokolado. Sadeže obirajo ročno, z mačetami ali rezili na dolgih palicah. Potem jih je treba olupiti in zrna posušiti. To lahko storijo na dva načina: z znojenjem, kar pomeni, da semena fermentirajo skupaj z mesom kakavovca, ki se utekočini in odteče, ali pa meso ročno odstranijo (za pripravo alkoholnih pijač) in sušijo le zrnje. Običajno kar na soncu, le večji kompleksi imajo tudi sušilnice. Zrnje je treba ves čas mešati in obračati, da je postopek čim krajši in pridelka ne napade plesen. V ta namen mu na nekaterih področjih dodajajo rdečo glino, ki kakav varuje tudi med transportom. Vseeno je industrializacija prišla tudi v tiste kraje in Afrika večinoma ne izvaža več semen, temveč že zmleto maso in maslo, ki z ladjami dospeta do končnih kupcev.

Zaradi nihanja cen in veliko ročnega dela je pridelava kakava ekstenzivna panoga, ki ne uporablja ne gnojil ne pesticidov. Zato gre za enega najbolj ekoloških pridelkov. Cena kakava na svetovnih trgih dolgoročno pada, četudi na trenutke brez posebnega razloga poskoči. Trenutno je recimo pri okoli dva tisoč evrih za tono, samo pol leta nazaj pa je bila za četrtino višja. Krivci so ponavadi borzni mešetarji, ki špekulirajo in preprodajajo pridelke celo za več let vnaprej, medtem ko je večina transakcij papirnatih. Tako se na pridelek, preden pride od ubogih zamorčkov do Lindta, obesi ducat prekupčevalcev. Kdor bi gledal borzne papirje, bi mislil, da je kakava na trgu skoraj petkrat toliko, kot ga je v resnici. Cene lahko v enem samem letu poskočijo ali padejo za trikrat, zato ni čudno, da na kaki plantaži v času krize še danes garajo sužnji, ne plačani delavci. Slonokoščena obala je za to delo rada zlorabljala otroke, čeprav obljubljajo, da tega ne počno več. Pomislite na to naslednjič, ko boste glodali rjavo ploščico.

Strojem gre čokolada v zobe

Čokolada je bila vse do industrijske revolucije pijača, tako kot kava. Ko pa so se sušenja, mletja in praženja lotili strojno, so na Nizozemskem leta 1828 ugotovili, da je iz kakavovih semen moč iztisniti maslo. Preostalo pogačo so nato zmleli v fin prah in ga, ker je bil kiselkast, obdelali z bazičnimi solmi, recimo s sodo bikarbono. Nastali kakavov prah je dišal kot čokolada, se krasno mešal s tekočinami in, kar je najpomembneje, izgubil je grenkobo.

Holandski kakav je tako postal iskana reč, saj je bilo moč z njim hitro pripraviti okusen napitek. Pa se je našel pameten angleški stric po imenu Joseph Fry, ki se je leta 1847 vprašal, kaj bi nastalo, če bi prah znova zmešal z raztopljenim kakavovim maslom. Nastalo vročo zmes je nalil v model in tako napravil čokoladno tablico. Tovrstni postopek so za svojega kaj hitro vzeli Nizozemci in predvsem Belgijci, ki še danes slovijo po svojih butičnih pakiranjih.



Belgijska čokolada ima nadvse prestižen sloves. Predvsem zato, ker je večina proizvodnje butične. Bonboniero si tam sestaviš sam, kazoč s prstom, nakar ti jo zavijejo v lično škatlico.

Toda Fry ni bil prvi na svetu, kot se radi hvalijo Otočani. V Torinu je že leta 1802 podoben postopek uspel mojstru Doretu, ki je v kakav enostavno namešal toliko sladkorja, da se je reč strdila. Danes se mesto dokaj upravičeno hvali, da je svetovna prestolnica čokolade, kar med drugim dokazujejo z vsakoletnim štirinajstdnevnim festivalom. Če kdo dvomi v njihov primat: v Torinu in bližnji okolici je več čokoladnih butikov kot v vsej Belgiji. Ker je med Napoleonovimi vojnami kakava primanjkovalo, so podjetni Italijani v maso začeli dodajati še lešnike. A je trajalo še stoletje in pol, da so jih zmleli in napravili nutello. Na koncu je bilo treba Švicarjev, da smo prišli do danes najbolj pogoste, mlečne čokolade. Tu je šlo za sodelovanjem med v Italiji izučenim lekarnarjem Danielom Petrom in Henrijem Nestlejem, ki je imel tovarno otroške hrane. Zadnji kamenček v mozaik je primaknil Rodolphe Lindt, ko je čokoladni mešalnik pomotoma pustil vključen čez noč in zjutraj v njem našel povsem gladko zmes, brez grudic in ostrih zrnc, ki so trdo čokolado delali nepriljubljeno. Začela se je doba moderne čokolade. Mimogrede: Milka, bržda najbolj prepoznavna in prodajana čokoladna znamka, leta 1901 svojega imena ni dobila po kaki brhki planšarki, ampak po glavnih sestavinah – mleku in kakavu (MILch, KAkao). Tako eni, Hrvati pak pravijo, da je ime dobila po po njihovi operni pevki Milki Trnini, v katero naj bi bil lastnik podjetja Phillipe Suchard krepko zagledan. A ker so milko napravili 17 let po njegovi smrti, to bržkone ne bo držalo.



Rumene bunke na drevesu niso kaki čudni paraziti, marveč stroki kakava, ki rastejo neposredno iz stebla. Ko dozorijo, jih brhka dekleta ali resignirani sužnji z mačetami oberejo in olupijo. Sušenje z znojenjem ponavadi opravijo kar na bananinih listih. Ker je sladko meso drugače fina surovina za pripravo alkohola, ga drugod s semen raje odstranijo ročno in jih razprostrejo po sušilnicah. Pač, fini kakav naj bo za fine ljudeke v Evropi in Ameriki, črnci se ga bomo pa zadeli s kokosovim vinom in šnopsom. Tudi vi bi se, če bi vas za vse delo, ki ste ga vložili v pridelavo, plačali s prstom v rit.







Zlato pravilo pravi, da je temnost čokolade sorazmerna deležu kakavovega prahu v mešanici. Temnejša je bolj zdrava, bolj grenka in ima manj maščob. Maslo bo pač šlo za šminke.

Da je čokolada resen biznis, priča dejstvo, da že od predprejšnjega stoletja obstaja zakonodaja, ki določa, kakšen najmanjši delež kakava mora biti v vsaki tablici. Zakoličen je pri 35 %. Tudi bela čokolada mora imeti isti delež, ki je pač v celoti kakavovo maslo. Sedaj veste, kaj pomenijo oni procenti, ki jih proizvajalci tako ponosno tiskajo na temne čokolade.

Samo zdravje?

Kot okoli vsake jeziku okusne substance se okrog čokolade krešejo mnenja. Že od pamtiveka ji pripisujejo vse mogoče zdravilne učinke. Po drugi strani pa povzroča vsaj piškave zobe in odvečne kilograme, s čimer grozimo preveč sladkosnedi mulčadi.
Že Hipokrat je dejal, da jed, pijača, spanje, ljubezen, vse bodi umerjeno. In v pravi meri je plod kakavovca res zdravilo, ki ga sodobni človek potrebuje. Najprej: kakav je eden najboljših virov antioksidantov, zlasti polifenolov in flavonoidov. To so važne sestavine, ki baje zavirajo staranje. Taisti flavonoidi ugodno vplivajo na srce in širijo krvne žile, s čimer nižajo krvni tlak, v manjši meri pa celo zavirajo tvorbo 'slabega' holesterola LDL. Vsaj tako trdijo rezultati večletne študije, kjer so med uživalci kakava opazili do polovico manjšo smrtnost zaradi srčnih in žilnih bolezni v primerjavi s kontrolno skupino. Našteto velja le za temno čokolado, ki ima vsaj dvotretjinski delež kakava. Bela čokolada tovrstnih učinkov nima, saj v maslu ni ne kofeina ne teobromina, kakavu lastnega alkaloida, ki je odgovoren za poživljanje telesa in duha.
Ob uživanju rjave dobrote se hkrati zviša raven izločanja serotonina. Ta nevrotransmiter – ki mu napačno pravijo hormon sreče – v prvi vrsti skrbi za normalno delovanje prebavil, a hkrati vpliva na splošno počutje. Zvišan nivo serotonina namreč zmanjša psihična bolezenska stanja, hkrati pa pospešuje možganske funkcije, predvsem izboljša spomin. Po zaužitju čokolade se v manjši meri sproščajo tudi endorfini, a še ni dovolj raziskano, če gre za neposreden ali posreden učinek. Po domače, če si malo bolj slabe volje, ti čokolada nariše nasmeh na ustnice. Kombinacija z lahko prebavljivimi sladkorji, ki dajo takojšnjo energijo, pa ta učinek le še poveča. Nič čudnega torej, da vrhunski športniki z veseljem pomalicajo kako čokolado. Nekateri ji pripisujejo celo preprečevanje določenih rakastih obolenj, obnese pa se takisto kot sredstvo proti kašlju. Nenazadnje je čokolada znan lek za preprečevanje driske. Da bi rabila kot naravna viagra, še vedno ni dokazano, Casanova gor ali dol. Je pa res, da topljenje koščka čokolade v ustih sproži podobno aktivnost, kot bi se strastno poljubljal.
Škodljivost slaščice se ne kaže le v odvečnih kilogramih in kariesu. Kakavovec rad vsrkava težke, strupene kovine iz vulkanskih tal, predvsem kadmij in svinec. Predelava v končni izdelek vsebnost obeh še poveča in zgodilo se je že, da so kako vrsto čokolade morali umakniti iz prodaje. Preveliko zauživanje lahko pripelje do okvar jeter (v majhnih količinah čokolada nanje deluje blagodejno), enormne količine pa poleg tega, da dražijo želodec, pripeljejo do serotoninskega sindroma. Posebej, če oseba hkrati golta antidepresive. Teobromin je domačim živalim lahko življenjsko nevaren, saj ga ne morejo razgraditi, zato lahko povzroči srčne okvare. Kot sem povedal že večkrat, nikarte dajati čokolade mačkom in psom, pa če še tako milo gledajo. Imamo zanje bolj zdrave priboljške.

Imena, ki so industrija

Ko se ozremo po policah trgovin, vidimo čuda znamk čokolade. A v resnici skoraj ves rjavi trg obvladuje peščica prehrambenih konglomeratov, ki so skozi leta pokupili manjše manufakture. To so Kraft, Mars, Nestle in pri nas manj znani Hershey. V poslovnih krogih se jih je hitro prijelo ime 'veliki čokoladarji', kot analog naftnim in tobačnim družbam. Kraftu (milka, toblerone, cote d'or ...) in Nestleju (after eight, kit kat, lion ...) slaščice predstavljajo le manjši del proizvodnje, saj je prvi največji ameriški, drugi pa največji svetovni proizvajalec prehrambenih izdelkov. Mars (mars, snickers, bounty, twix, m & m) in Hershey (morda kdo pozna njihove reese's pieces, ki jih je oboževal E.T.) pa sta svoj imperij dejansko zgradila na čokoladi.



Gorenjka je nastala kot družinsko podjetje, po vojni pa so jo nacionalizirali in jo leta 1964 priključili Šumiju. Po osamosvojitvi je postala del skupine Žito. Ves čas delajo dobro čokolado.

Velikih čokoladarskih podjetij je tako v Evropi ostalo malo. Najbolj znana 'neodvisneža' sta italijanski Ferrero (izumitelji nutelle in kinder jajčk, s sedežem le nekaj kilometrov od Torina) ter švicarski Lindt. Slednji je od leta 2006 pokrovitelj zanimivega muzeja čokolade v Kölnu, ki sta ga letos poleti za časa Gamescoma obiskala Lord in Navi ter o tem poročala v septembrskem Jokerju. Stavba je resnično vredna ogleda, zlasti vsled povsem delujoče čokoladne tovarne, kjer si lahko posladek izdelaš sam, in tropskega vrta, v katerem imajo zasajene različne sorte kakavovcev ter kup drugega rastlinja. Tisti, ki bi se radi predvsem nabasali, pa raje skočite v Torino. Tudi ko ni festivala, lahko kupite čokoladno karto, ki vam za dvanajst evrov ponuja deset degustacij pri prav toliko lokalnih proizvajalcih.
Pri nas do osamosvojitve prej omenjenih velikanov nismo niti dobro poznali, kaj šele čislali. Okej, milka, toblerone in kinder jajčki so morali biti v nakupovalni vrečki, če je kdo šel čez mejo. A smo bili večinoma zadovoljni z domačo ponudbo, ki je znala pošpegati v kapitalizem in kao ponuditi nekaj skoraj tako dobrega. V resnici je bilo zanič, ampak kaj smo pa mulci vedeli. Evrokrem in šečerne pločice so bile velikokrat prvi nakup, ker je bilo oboje nagravžno poceni in žepnine majhne. Glede na to, da je bilo v obojem čokolade le za vzorec, so nas seveda puščali nepotešene. Boljše je bilo nepozabno Kraševo životinjsko carstvo – nesramno majhna čokoladica s sličico ene od mnogih živali. Te si lepil v album in polnega poslal nazaj Krašu, v zameno pa si dobil košaro čokolade! Kraš bo prihodnje leto praznoval stoto obletnico in je najstarejša čokoladna tovarna na Balkanu.
Čudi me, da podobnega pristopa ni ubrala Gorenjka, edina slovenska tovarna čokolade, ki je bila že za časa rajnke Jugoslavije ena prestižnih blagovnih znamk in letos praznuje 88 let obstoja. Letno je izdelajo 1500 ton oziroma tri četrt kile za vsakega Slovenca. Nasploh smo pri nas precej ohrni porabniki čokolade, saj je použijemo le okoli dve kili in pol letno. Nemci in Belgijci je vase strpajo kar 11 kilogramov. V Lescah so zlasti ponosni na lastne recepte, ki se skozi vso zgodovino tovarne praktično niso spreminjali, in njihova lešnikova čokolada ima že malodane legendaren status. Še danes se najdejo tujci, ki jim ne gre v račun, zakaj posegamo po tujih čokoladah, če imamo tako dobro lastno. Gorenjka bi resno morala spremeniti svojo marketinško strategijo. Tu ciljam tako na neprivlačno embalažo kot na odsotnost njihovih oglasov v primerjavi s tujo konkurenco. Spomnite se Piratov s hribov. Se jih ne? No, vidite. Za svizca, ki zavije čokolado v folijo, pa po več kot desetletju še vedno vedo vsi.

Sladkosnedov je vse več

Hrane za bogove pridelajo letno tri milijone ton, dočim se povpraševanje v povprečju vsako leto dvigne za tri odstotke. Rast je enaka že celo stoletje in nič ne kaže, da bi se umirila. Prav tako je z rabo, ki je že davno mimo grenkega napitka, nad katerim so se zmrdovali španski zavojevalci. Čokolada ni več zdravilo, niti ne slaščica, kajti ustvarjalni umi so jo pričeli mešati v jedi, kjer je ne bi pričakovali, recimo pečena rebrca s čokolado, mmm! Celo moja manufaktura ponuja kozji sir s temno čokolado in čilijem za izbrane okuse.
Torej – potem, ko je bila rezervirana le za imenitneže, je postala dobrota za mase, nakar se znova trudi pridobiti prestižne odjemalce. Ko recimo v Bruslju za polkilski zavitek njihovih finih čokoladic odšteješ 40 evrov, ali gledaš cene bonbonier, ki znajo preseči stotaka ali več za kilogram, se vprašaš, ali je vredno. A seveda na to takoj pozabiš, ko se ti začne sladka pregreha topiti v ustih. Samo med nastajanjem tega članka sem uničil dve ta veliki z lešniki, pa sploh nisem blazen ljubitelj tovrstnih zadevščin. Ko te čokolada dobi v primež, te ne spusti več.



Takole nam kradejo oglaševalske ideje. Na levi oglas za Gorenjkino dietno čokolado iz leta 2005, na desni dve leti mlajša tajvanska reklama za Dove. Upam, da je niso tudi Gorenjci kopirali.

DESET LET KOLIN

Sto šestinštirideset milijonov prodanih konzol. Na tisoče špilov. Dolgoletna nesporna prevlada nad trgom dnevnosobne elektronske zabave. In kar je najbolj važno: nešteto užitkov v igrah in večpredstavnosti. Case ob desetletnici spočetja Sonyjeve triumfatorske konzole obuja spomine in premleva, ali je za dobri stari playstation 2 končno res napočil trenutek selitve na podstrešje.



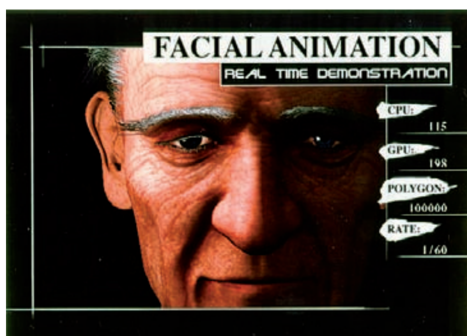
Možnost stoječe postavitve je bila še ena lastnost, ki je konkurenčne konzole niso premogle. Za nekaj drobiža si si lahko omislil plastičen podstavek, čeprav je PS2 pokonci dobro stal tudi brez njega.

Majkemi, je res minilo že deset let? Hja, porumeneli kolendar iz leta 2000 ne laže. Na njem sem svojčas prekrižal 4. marec, 26. oktober in 24. november, datume japonskega, ameriškega in evropskega lansiranja opekača Dartha Vaderja. Kar dosti vode je tako preteklo pod mostovi in velikokrat smo si s prijatelji voščili zdravo novo, odkar je na svet privekala konzola, ki smo se je špilavci, igričarska industrija in širša publika oprijeli tako krčevito kot bržkone nobene druge poprej.

Playstation 2 je bil občudovanja vredna dnevnosobna priprava, s katero je japonski tehnološki orjak uspešno odbijal napade konkurence, oral ledino na področju trženja in podiral rekorde. Obenem je z njo med tehnofile, najstnike, računalničarje s kompleksom večvrednosti, ljubitelje filmov, igrofobične mamice ter digitalno polpismene starešine ponesel plamen, ki je zanetil renesančno dobo sobnih drkalic. Da se slednje ne čutijo več manjvredne v družbi naprav, kot so videorekorderji, hi-fi sistemi in računalniki, se gre v dobri meri zahvaliti ravno silovitemu nastopu playstationa 2.

Monolit naj bo!

Z ozirom na tržni masaker, ki ga je od leta 1994 naprej izvajala prva igralna postaja, je ob prelomu tisočletja malokdo verjel, da lahko Sonyju z naslednikom spodleti. Hardverski maher Ken Kutaragi, idejni ata playstationov, ki so mu samuraji po uspešnem prvem poskusu pustili čisto proste roke, v drugo ni iskal kompromisov. V oblikovalsko zanimivo, estetsko nesimetrično, futuristično črno ohišje, ki smo ga upravičeno krstili za Vaderjev toaster, je s sodelavci zade-



Tehnološke demonstracije običajno lažejo, a PS2 je bil dejansko ena prvih konzol, ki se je lahko pohvalila z realistično grafiko.

gal skorajda najboljše, kar je takrat nudila cenovno še dostopna sodobna tehnologija. V osrčju je z malo manj kot 300 MHz tiktakal edinstveni 64-bitni procesor 'emotion engine', plod sodelovanja Sonyja in Toshibe, ki je v tandemu z grafičnim bratom 'graphics synthesizerjem' in ob podpori 32 MB hitrega pomnilnika skrbel za vročično maličenje poligonov, odkodiranje videa po zapisu MPEG2 in nadzor večine sestavnih delov naprave. Med drugim čipovja, ki je omogočalo popolno kompatibilnost z igrami za PS1, kar je bila pri splovitvi ena od ključnih prodajnih točk.
Da je PS2 pripravljen na prihodnost, je bilo več kot očitno, saj si je šlo edino na ta način razlagati prisotnost za konzolo tedaj neobičajnih strojnih delov. Denimo dvoje USB-vrat, vdolbino za priklop opcijskega 3,5-palčnega trdega diska, modema ali mrežnega adapterja, vmesnik firewire ter, kakopak, DVD-pogon štirikratne hitrosti. Za shranjevanje položajev v špilih so skrbele pomnilniške kartice velikosti 8 MB, dočim so ponarodeli tresoči plošček dual shock Japonci nadgradili do te mere, da so analognost s smernih gobic razširili na sprednje gumbe.



'Emotion engine' so izdelovali v takrat zelo napredni 0,18-mikronski tehnologiji. V njem se je potilo več kot 13 milijonov tranzistorjev.

V medijih je ob izidu brnelo. Kamorkoli si se obrnil, si naletel na oglas za črno mašinco, ki je obljubljala, da bo brez muje poganjala spektakularno realistične špile, predvajala filme, sukala glasbene tlačenke in ti med pavzami zmasirala utrujene dlani. Sony se je s tem trudil, da bi še bolj kot s PS1 prodrl do splošne publike in se ne omejil zgolj na okorele igralce, na katere je recimo stavila Sega z dreamcastom. Hardver je bil na nivoju, s faraonsko oglaševalsko kampanjo pa so poskrbeli, da so bili s PS2 seznanjeni vsi, ki bi jih čudo kakorkoli utegnilo zanimati. Zanj smo vedeli trdojedrni špilavci, ki smo slinasto čakali na nadaljevanja odličnih franšiz, spočetih na prvem playstationu. Hoteli so ga mahnjenci na filme, ki so v njem videli dokaj poceni predvajalnik takrat še prebujajočega se, a že nezaustavljivega DVDja. In kot neobhodna dobrina se je začrtal v možgane tistih, ki so hoteli biti moderni in kul, tako kot danes iphone ter ipad. V prvi vrsti puvačev, ki so imeli v žepu dovolj dinarjev in so od tehnološko osveščenih kolegov ter znancev čuli, da je reč nekaj najboljšega po narezanem kruhu z doručakom. Skratka, playstation 2 so prebrisanci postavili natanko na sredino križišča, kjer so se stikali različni odredi vesele industrije.



Še dobro, da je bil v tovrstnih umetniških, bizarnih in često ničjasnih oglasih PS2 omenjen vsaj z besedo. Sicer bi profitiral nekdo drug.

Porodni krči ...

Spočetka sicer ni šlo vse po maslu. Samuraji so precenili svoje proizvodne zmožnosti, saj je zavoljo kompliciranega procesa izdelave veliko PS2jevih srčik izdahnilo že na tovarniških tekočih trakovih. Neljuba posledica je bila pak ta, da je povpraševanje ob izidu orenk prekašalo ponudbo, čeprav je Sony situacijo skušal omiliti z ločenimi datumi zagona na treh ključnih svetovnih trgih. Z Japonske so spomladi leta 2000 prihajala poročila o kilometrskih vrstah pred štacunami, začetna bera 600.000 igralnih postaj pa je pošla v borih nekaj urah po štartu prodaje opolnoči. Splošno histerijo je takrat bržkone najbolje povzela novica o tragični smrti mladeniča, ki se je potem, ko se ni uspel dokopati do nove konzole, vrgel s poslopja v Akihabari, tokijski elektronski četrti.

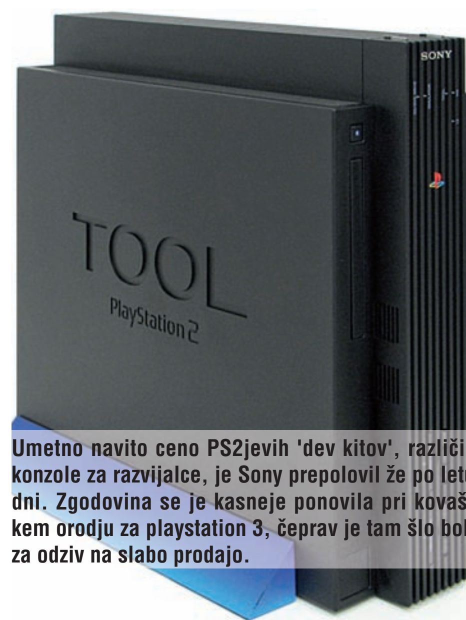


I, kako se jim smeje! Ob japonskem lansiranju se je podobno režalo tudi Sonyju. Segin dreamcast je imel ob izidu impresivnejši nabor iger in bil cenejši, a ni navdušil širše publike.

Na Zahodu je bila situacija podobno pestra in za stranke nič manj frustrirajoča. V Združenih državah trgovci in odjemalci niso vriskali od sreče, ko so izvedeli, da so Japonci prvo pošiljko z okroglega milijona predvidenih kosov v zadnjem trenutku zmanjšali za polovico. Razpoložljive drkalice so pošle instantno, čeprav je lično kartonsko konfekcijo krasila nalepka s ceno visokih 300 dolarjev. Dosti se jih je seveda že drugi dan znašlo na Ebayu, koder so najbolj zagreti zanje odštevali vrednosti, ki so bile do trikrat višje od uradne.
Sony se ni izkazal niti v naših koncih, kjer je rulja že tako ali drugače besnela zaradi potiska Evrope na zadnje mesto tržno-prehranjevalne verige. V slovenske trgovine je PS2 zašel šele v naslednjem letu, 2001, zato se je novembra pod Triglavom godila množična migracija čez severno in zahodno mejo. Veliki Britaniji so namenili vsega skupaj 160.000 škatlic, združljivih s televizijskim standardom PAL. V Franciji in Nemčiji so razjarjeni kupci z načeloma ničesar krivimi prodajalci ponekod obračunali kar fizično, nič drugače pa ni bilo v sosednji Italiji. Avtor pričujočih vrstic dobro pomnim, kako sem v neki butični čezmejni trgovinici miril koleričnega prijatelja, ki se mu je špagetarski mešetar zadnji razpoložljivi playstation 2 nameril prodati samo v primeru, da bi zraven vzel dodaten džojped, pomnilniško kartico ter, reči inu piši, tri filmske DVDje. Grande affare, solo un milione e trecentocinquantamila lire. Kar je bilo takrat 170.000 SIT. Kupčija in pol, res. Podobno se je godilo Snetemu pri oderuškem ciganu v Trstu, ki ga je podobno rejpal že z dreamcastom. Taka so pota hardcore publike.

... in bolečine

Playstationov je primanjkovalo, nemara še slabše pa je bilo z začetnim naborom špilov, ki so jih pestile težave druge sorte. Recimo ta, da so bili, če se izrazim z evfemizmom, skoraj po vrsti boleče nezanimivi. Zgodnje tehnološke demonstracije bodočega softvera so sicer potrjevale vtis o konzoli zverinskih zmogljivosti. A tisti, ki so imeli na sejmih priliko rokovati s prvimi omembe vrednimi koščki kode, niso bili pretirano navdušeni. Z izjemo Dark Clouda in Gran Turisma 2000, ki so ga kasneje itak ukinili, je bilo razlogov za rajanje pred izidom bore malo. Takoj po njem pa tudi. Street Fighter EX3 je bil slab. Svetlobna miselna arkadica Fantavision ni delovala kot nekaj, česar ne bi bilo moč udejanjiti drugje. Pretepačina The Bouncer je obljubljala čudovito branje emocij s podrobno oblikovanih frisov nastopajočih likov, dostavila pa, no, ničesar takega. Tekken Tag Tournament in Ridge Racer V pa sta bolehala za kronično nažaganimi robovi, rak rano prve generacije iger za PS2, tako kot mnogi kasnejši umotvori, recimo tepežkalni Dead or Alive 2. Manko glajenja robov je bil predmet številnih epskih forumskih bitk med pristaši nesrečnega dreamcasta, ki ga je PS2 kmalu zasenčil, in novega frajerja. Norci na playstation so bili posebej žolčni in so s sočnim iz-



Umetno navito ceno PS2jevih 'dev kitov', različic konzole za razvijalce, je Sony prepolovil že po letu dni. Zgodovina se je kasneje ponovila pri kovaškem orodju za playstation 3, čeprav je tam šlo bolj za odziv na slabo prodajo.



Playstationova sveta trojica. Kutaragija je leta 2007 na vrhu Sonyjeve zabavne veje (SCEI) zamenjal sonarodnjak Kaz Hirai, idejni ata nove filozofije oglaševanja. Čelavi Phil Harrison je ves čas skrbel za dotok novih razvijalcev.

razjem bombardirali vsakega, ki si je drznil izpostaviti žagice, kar je na lastni koži občutil Snetež, ko si je upal javno izraziti razočaranje nad grafično platjo Ridge Racerja V. Če si za next-gen konzolo vrgel stotine evrov, takih reči pač nisi hotel poslušati.

Podobno jezni so bili založniki in razvijalci, ki so jamrali nad zahtevnostjo programiranja na novi konzoli. (Kakopak med spoštljivim priklanjanjem, saj pri Sonyju kot novem prvaku industrije nihče ni hotel pasti v nemilost!) Capcomov čudežni deček Šindži Mikami, oče Resident Evila, je tarnal nad nedodelanostjo in manjkom razvojnih orodij. Njegov kolega Keidži Inafune pa se je v medijih znašel, ko je izjavil, da je hardver tako zmogljiv, da se mu bo delovna sila zelo težko in drago prilagodila.



Petega Ridge Racerja je pestilo kup grafičnih tegob, kar je bilo značilno za prvo generacijo PS2jevih špilov. Z razvojem teh so igrotvorci začeli na PS1, nakar so na vrat na nos preklopili na PS2.

Cena izdelovanja iger je s pojavom šeste generacije konzol, ki ji je glavarila ravno Sonyjeva naprava, potem dejansko strmo zrasla. Dočim je razvoj enega naslova za PS1 terjal med 800.000 in 1,7 milijona dolarjev, so meceni za izdelavo (nad)povprečnega PS2 špila morali izpljuniti cifro, ki so je gibala med petimi in desetimi milijoni. Neodvisni (indie) avtorji so nasrkali že v štartu, saj je razvojna enačica konzole, tako zvani 'development kit', domnevno stala zasoljenih 20.000 $. Elitizem v vseh pomenih besede.

Iger in kruha

Spočetka je nemalo konzol iz začetnih pošiljk končalo v čumnatah filmofilov in nedeljskih igralcev, ki so kupili bore malo špilov. Začetni 'software attach rate' je bil slab, okrog igre in pol za en PS2 (današnji je povprečno okrog 10), medtem ko je rulj kupil po osem in več DVD-filmov na eno konzolo. Tako ni težko dognati, zakaj je črni monolit prvi špil z milijonsko prodajo učakal šele petnajst mesecev po prihodu. To je bila sekljačina Onimusha: Warlords. Toda Sony se ni sekiral, saj mu je zvestobo kovanja iger že za časa prvega playstationa zapriseglo nebroj talentiranih razvijalcev, ki so sčasoma uspeli ukrotiti muhasti hardver. Poplavo prelomnih naslovov sta začela Gran Turismo 3 in Grand Theft Auto 3, o katerih so besede odveč. Sam Houser, zdajšnji predsednik studia Rockstar, je že vedel, kam pes moli taco, ko je v bran konzole stopil s tole pikro izjavo: "Vsakdo, ki misli, da PS2 ne pomeni nove dobe za igrarski posel, je na hudi drogi."



Z vihtenjem brezžičnega kontrolerja, za katerega so hoteli zasoljenih 150 dolarjev, je bilo v Onimushi 3 moč simulirati zamahe s katano.

Po letu dni so tako končno začele kapati igre, ki jih niso zaznamovale le višja ločljivost, ostrejše teksture, lepši učinki in večkanalni zvok. Denimo peskovniški 3D-umotvori, kakršne si je bilo na starejših sistemih težko zamisliti, kaj šele izdelati. A za uspešno zatiranje konkurence je bila najbolj pomembna žanrska raznolikost PS2jeve knjižnice. Sonyju podložni kovačiji Naughty Dog in Insomniac sta dolga leta prispevali epizode iz modernih ploščadarskih serij Jax & Daxter ter Ratchet & Clank. Športno področje so krili naslovi iz nadaljevank Fifa, Pro Evolution Soccer, NBA 2K, Madden in drugih. Umetniške sladokusce sta ganila poetični Ico ter kolosalni Shadow of the Colossus, dočim so ljubitelji holivudskih spektaklov in skrivanja v kartonskih škatlah spuščali čeljusti ob buljenju filmskih sekvenc v Metal Gear Solidu 2 in 3. Pristaši japonskih frpjk so se veselili novih Final Fantasyjev, Dragon Questov, Xenosag in Person ... akcijski junaki Devil May Cryev in Onimush ... kasneje pa krvavih dogodivščih Kratosa v God of Warih. Pretepačine? Tekkeni, Soul Caliburji, Virtua Fighterji, Guilty Geari. Streljačine? Killzone in Black. Letalščine? Franšiza Ace Combat. Z naslovi, kakršna sta bila SOCOM in Final Fantasy XI, pa se je PS2 uspel skobacati še v nišo internetnega nažiganja, kar sicer ni bil njegov forte, ker za razliko od konkurenčnega Microsoftovega xboxa ni imel vdelanega ustreznega vmesnika. Treba ga je bilo dokupiti in ni bil nikdar zares uporabljan, mestoma pa vendarle.



Do izida Tekkena 4, s katerim se je Namco oddolžil za nedodelanost Tag Tournamenta, je krona 3D-pretepačin pripadala Soul Caliburju na dreamcastu.

Prodaji softvera in strojne opreme, ki je postajala vse cenejša, dokler se lani ni zasidrala pri magičnem stotaku evrov (to je tradicionalno meja, kjer prodaja zaradi očkov in tetic v Šparu eksplodira), sta šli z roko v roki. Do konca leta 2001 je Sony razposlal 20 milijonov konzol in to številko do septembra 2002 podvojil. Sto milijonov v štacune dostavljenih PS2 je tvrdka zabeležila koncem novembra 2005, devetinšestdeset mesecev po splovitvi. PS1 je za tak dosežek potreboval skoraj dvakrat toliko časa, Nintendov gamecube pa ... LOL. Kaj pa špili? Rekorder ostaja GTA: San Andreas s titanskimi 17 milijoni, sledijo mu Gran Turismo 3 s slabimi petnajstimi, GT4 in Vice City z desetimi, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty s sedmimi in Final Fantasy X s šestimi.

Ako gre verjeti uradnim podatkom, je Sony do poletja 2007, ko je playstation 2 že stopil na padajočo stran življenjske parabole, dasi se je po prodaji hardvera še



Za uspeh franšize playstation je bila vse od leta 1994, ko se je pojavil PS1, pomembna zlasti ekskluzivnost špilov. Sonyjevci so si jo zagotovili bodisi s podkupnino založnikom, bodisi tako, da so obetavne razvijalce pohopsali in priključili svojim vrstam. Nekateri, denimo Naughty Dog in Insomniac, so jim zvesti še danes, medtem ko je dosti ostalih, z Rockstarjem na čelu, sčasoma pogruntalo, da se prešuštvo splača.

vedno lahko meril z next-gen ponudbo, ugledal 1,3 milijarde kosov iger za svoj zastavonošni sistem. Čačing! Sprva jadikujoči založniki so se medtem pomirili, ata Kutaragi pa jim vseeno ni ostal dolžan. Leto ali dve po rojstvu nove igralne postaje se je proslavil z znamenito jedrnato pripombo: "Lani so se nekateri pritoževali, letos se ne pritožuje nihče več." Indid.



Playstation 2 je znal zadovoljiti igralce z različno polnimi denarnicami. Tistim z bolj praznimi so bili namenjeni špili iz cenejše linije 'Platinum', petičnežem pa lične posebne izdaje.





Črni zvezdi niso bili tuji niti družabni špili. Zaradi oglaševanja konzole kot ne zgolj geekovske igralske mašine so marketingarji uporabljali idilične 'lifestyle' fotke, ki jih prej ni bilo na spregled vse od osemdesetih.

Inovatorji in gusarji

Da je pomembno orožje za PS2 v boju z xboxom in gamecubom predstavljala mogočna promocijska strategija, sem omenil. Ken in kompanija se tudi na tem področju niso ozirali na tekmece, ki so upe položili bodisi v strojno opremo (Microsoft), bodisi v podporo dolgoletnih fanov (Nintendo). Zanimivo je bilo zlasti, da konzole v papirnatih medijih, na internetu in po televiziji načeloma sploh niso oglaševali kot visokotehnološko igračo, temveč kot nekaj povsem tretjega. Ko si na TV naletel na oglase iz serije The Third Place, za katere je Sony najel guruja vsega čudnega, legendarnega režiserja Davida Lyncha, ti je šele v zadnjih sekundah vrhunsko posnetih filmčkov kanilo na pamet, da gre za reklamo za PS2. Ampak bambi, ki preživi smrtni trk z vozilom, zblojen volkodlak, ki jezdi raketo, in brezglava množica, ki se sredi mesta zlije v ogromno človeško goro, so dosegli svoj namen. Pustili so unikaten vtis, da se v črni škatlici skriva nekaj izvenzemeljskega, abstraktnega, malodane nadnaravnega. Da jo enostavno moraš imeti, da boš končno tudi ti Razumel. Te oglase najdeš na TiTubi, če vpišeš 'Ps2 the third place'.

Duh inovativnosti je pronicnil tudi do ljudi, ki so načrtovali strojne razširitve in izboljšave. Tista presneta USB-vrata je bilo vendarle treba nekako izkoristiti! Na spisku dodatkov se je med prvimi, kakor čudaško se je že slišalo, znašel paket z operacijskim sistemom Linux. Sony ga je tržil v španoviji z običajno tipkovnico in miško, videokablom za monitor, mrežnim vmesnikom in 40 GB trdega diska. O praktičnosti te pogruntavščine bi se dalo sicer razpravljati, a če ni nič drugega, si lahko svoj PS2 na ta način mutiral v nekaj, kar je vsaj približno spominjalo na pravi računalnik. Pirate so skušali onemogočiti s prepovedjo dostopa do DVD-pogona. Sledil je eye toy, naveza kamere in programja za prepoznavanje telesnih gibov, ki je tvoje obličje preslikal v televizor. Tam si se nato občudoval, kako v igricah s premikanjem udov vplivaš na vrsto navideznih predmetov. Kinect pred kinectom in move pred muvom, skratka, kar pove marsikaj o dolgovidnosti poševnooke multinacionalke. PSX, kvazi elitni združek konzole in digitalnega videorekorderja, se je po drugi strani izkazal za brco v temo in ni ugledal zunanjosti tokijske dežele. Napako so popravili s PStwo, orenk pomanjšano in shujšano različico PS2ja, ki je debitirala oktobra leta 2004. Po gobe so šli pladenj za ploščke, vmesnik firewire in napajalnik, ki se je preselil v zunanjost, dobrodošla novost pa je bila vključitev širokopasovnega (ethernet) vmesnika. Na koncu je bil prav PStwo odločilni faktor, ki je debelejšemu bratu in sebi pomagal k temu, da sta po prodaji naposled dosegla in presegla začetno igralno postajo.



Na shujšano inačico v roza barvi so tripale zlasti japonske najstnice, dočim je srebrni PStwo našel odjemalce po vsem svetu. Z njim je debitiralo vezje, na katerem sta bila računski in grafični procesor združena v en sam košček silicija.

Zanimiva šara iz PS2jeve ropotarnice

1 – Zunanji trdi disk so uporabljali zlasti poševnooki kupci. Prvotni japonski PS2ji namreč niso imeli razširitvene vdolbine za priklop notranjega. **2** – Nakup tipkovnice in miške izven paketa z Linuxom se ni obrestoval. Igratorja je podpirala le peščica špilov, med njimi klasiki Half-Life in Deus Ex. **3** – Do pojava PStwoja je bilo treba mrežni vmesnik nabaviti posebej. V nekatere je bil vključen tudi analogni modem. **4** – Kamero, sestavni del eyetoya, je prispeval Logitech. Rulja je kmalu pogruntala, da jo je z namenskimi gonilniki moč uporabiti na peceju. **5** – Kontroler v obliki motorne žage so si privoščili le najbolj zagreti fani četrtega Resident Evila. Zagonska vrvica je delovala kot gumb 'start', hihi. **6** – Še bolj odpuljena sta bila pištolska džojpeda za Final Fantasy X-2, ki nista nikdar zapustila obal domače Japonske. **7** – Izdelek xploder HDTV je obetal, da bo vsak PS2jev špil prislil k izrisu v ločljivosti 480p, 720p ali celo 1080i. Šlo je bolj kot ne za nateg z raztegovanjem slike. **8** – Inštalacija modčipa ni bila mačji kašelj. V Salomoncu je tovrstne usluge ponujal kup mojstrov.


1


2


3


4


5

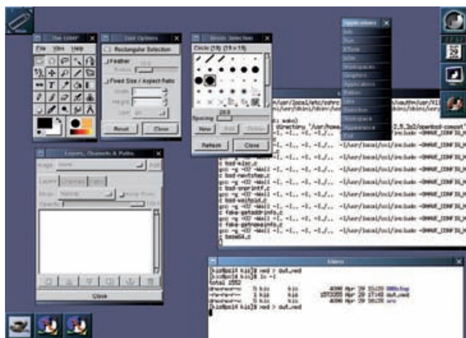


6



7


8



Čeprav je Linux na PS2 dopuščal nemoten dostop do vektorskih enot, grafičnega čipa in osrednjega procesorja, je bil to vse prej kot udoben operacijski sistem. Nalagalni časi večjih aplikacij so bili obupni. 32 MB pomnilnika pač ni bilo dovolj.

Kamor niso segli Sonyjevi kreativci in inženirji, so tace kajpak stegnili azijski izdelovalci modifikacijskih čipov. Ti so protipiratsko zaščito obšli kmalu po izidu. Najprvo so se pojavili polovičarski koščki silicija, ki so gusarske kopije, pardon, iz Amerike in Japonske uvožene originale, ki z evropskim PS2jem zaradi regijske zaščite niso bili združljivi, pognali po vnaprejšnjem zagonu Action replaya. To je bil ploščček s programom, ki je v principu rabil goljufanju v igrah. Z naslednjo generacijo modčipov je potreba po optičnem tujku odpadla, možnost neomejenega branja varnostno nepopisane kode pa je sčasoma privedla do vrste domačih (homebrew) aplikacij, s katerimi si playstation 2 končno lahko prepričal v poganjanje divxov in mp3jev. Koliko je piratstvo pripomoglo k razširjenosti konzole ali mu škodilo, je stvar neskončne debate. Vsekakor ni skrivnost, da bi se jih brez sandokanstva vsaj v komunistični Kokoški prodalo bistveno manj. Tako je pač bilo in je.



Na PSX, ki med drugim ni vključeval ploščka, je večina zavoljo visoke cene pljuvala že pred izidom. Je pa gizmo vpeljal uporabniški vmesnik XMB, ki ga danes uporablja večina Sonyjevih naprav, s playstationom 3 in televizorji bravia na čelu.

Pot v danes

Nanizani elementi so pomagali, da se je kvadrasti strojček na prestolu industrije zabavnih bitov obdržal tja do leta 2007, ko so se bili razvijalci in založniki hočeš nočeš prisiljeni seliti na novodobne drkalice. Najsibo zaradi upehanega hardvera, ki ga je končno dohitela starost ... zaradi vzpona HDTVjev, na katerih so PS2jevi špili s svojo ločljivostjo 640 x 480 izpadli precej klavrno ... ali preprosto zato, ker je bil že čas. Sonyjevci so medtem na vse pretege jeli obljubljati, da se bodo držali desetletnega plana in nadaljevali s podporo staremu kralju, kar so ponovno potrdili tudi na letošnjem E3ju. Res je sicer, da sistema niso zavrgli tako ostudno kot Microsoft prvi xbox, gotovo pa je PS2 zdaj mašinca, ki jo s filmskimi licencami in podobnim lifrajo predvsem otrokom ter splošni, nezahtevni publiki.

Kar nas pripelje do današnjih dni in vprašanja, koliko je častitljivo opekalo dejansko sploh še relevantno. Preprost odgovor se glasi, da bore malo. Če odštejeÅ¡ glasbene umotvore kova Rock Band, Guitar Hero in Singstar, ki spadajo v posebno kategorijo, je bil zadnji zares velik naslov za PS2 God of War 2, ki je prispel pred tremi leti in pol. Odtlej smo bili v vsakem novem dvanajstmesečju priče kvečjemu poceni nadgradnjam športnih serij, kot so FIFA, NBA 2K in WWE Smackdown vs. Raw, vendar so le-te na playstationu 3, xboxu 360, wiiju in celo prenosnih zmenetih, kot je PSP, toliko bolj dodelane in napredne, da te ubadanje z njimi hitro mine. Ostalo spada bolj kot ne v košaro kvizov, otroških igric in licenčnega ščiša. Enkrat do decembra denimo izide Toy Story 3 in naslednje leto špil po prihajajočem superjunaškem filmu Avengers. Za vsaj približno resnega igralca sta edini kolikor toliko omembe vredni izdaji bližnje prihodnosti dodatka za še vedno popularni spletni Final Fantasy XI.

Vendar to ne pomeni, da mora biti playstation 2 tudi zate pod nujno hladen in pokopan. Sploh v primeru, da bi ga imel za lahkotno zabavanje mulčadi, da si ga kot bolj zagrizen igralec nisi nikoli lastil ali da si v prejšnjem desetletju na njem izpustil kak vrhunski naslov. Takim na srce polagam testno vožnjo z ducatom po naši presoji legendarnih titul, ki jim zob časa še ni resneje prišel do živega.



Undercover je bil zadnji Need for Speed za PS2, dočim EA s Fifo še kar vztraja. Po surovi igralni plati se dotični špili z next-gen brati ne morejo več primerjati, dočim na današnjih HDTVjih izpadejo precej klavrno.

Kje in kako do konzole? Rabljen PS2 na Bolhi ali Ebayu dobiš za razumne pare in igre zanj takisto, sicer si ga pač nekje sposodi. Druga opcija je PS3, vendar so z dvojko združljivi le lansirni modeli, nakar so to kompatibilnost ukinili. Tretja in morebiti najboljša je igranje z emulatorjem, o čemer si več preberi v okvirju. A kakorkoli se boš odločil, važno je, da sploh se. Tudi za igralne sisteme in špile namreč velja, da so mrtvi šele takrat, ko nanje pozabiš. Kralja ni več na prestolu, a v svojem črnem mavzoleju še vedno živi.



Z eyetoyem se je zabavala vsa družina, edino trdojedrni špilavci ne. A kakorkoli, onegaj gre v vseh pomenih šteti za predhodnika ne le kinecta in mova, pač pa tudi plesnih in fitnesaških iger. Na PS3 ga je nadomestil nadgrajeni playstation eye.

Drkanje brez drkalice



Emulacija PS2 na računalniku je podvig, ki se ga je v zadnjih petih letih lotilo dosti nadebudnih programerskih skupinic in nabritih posameznikov. V tem trenutku daleč najbolje kaže odličnemu in docela zastonjskemu PCSX2, odprtokodnemu posnemovalniku za Windows in Linux, ki v zadnji stabilni verziji poganja malo morje naslovov. Eni tečejo bolje, drugi slabše, tretji se na določeni točki nepričakovano sesujejo in te ne spustijo naprej. A dosti je k sreči takih, s katerimi se lahko zabavaš od začetka do konca, če si pripravljen potrpeti ob kaki utripajoči senci ali manjkajoči teksturi. Med slednje spada večina velikih naslovov, omenjenih na teh straneh, kot sta God of War 2 in Final Fantasy X. Le ustrezne vtičnike oziroma plug-ine, ki skrbijo za emulacijo posameznih komponent (DVD-pogona, grafičnega in zvočnega dela, kontrolerja ...), je treba izbrati in jih pravilno nastaviti. Z nasveti in vodiči so na forumih uradne pagine Pcsx2.net v primeru težav kar radodarni, če jih znaš kulturno pobarati, medtem ko so osnovna navodila itak priložena.

Onim, ki zdaj že sanjate o Shadow of the Colossus v ločljivosti 1650 x 1080 in pri stotih sličicah na sekundo, velja opozorilo, da je za kaj takega potreben nindža PC. Priporočena konfiguracija mora vsebovati visokofrekvenčni dvojedrni procesor (na podpori za štirijedrne še delajo) core 2 duo ali athlon X2, po možnosti vsaj 3 GB rama ter grafikuljo v rangu geforca 8800 GT ali radeona 4750. Je pa veliko odvisno od narave in kompleksnosti špilov, zato tistim s slabšimi kalkulatorji ni treba odvreči puške v koruzo. PCSX2 verzije 0.9.6 najdete na natlačenki, le za datoteko z osnovnim operacijskim sistemom playstationa 2 (biosom) boste morali po internetu pobrskati sami. Saj znate, gugl vas reši kot vedno.

Dvanajst Nepozabnih











God of War 2 (J165, 92)
Špil, kjer silovitost z dna duše najde odmev v krvavi nepopustljivosti zverinskega razčefuka! Tako je bilo zapisano v opisu GoW2 in na PS2 ne najdeš bolj pravomoške akcijade. Starogrški polbog Kratos se poda na maščevalni pohod proti Zevsu. Podoba je veličastna, skakanje in uganke boljše kot v enici, sovražniki, med katerimi mrgoli mini in maksi mitoloških šefov, raznoliki, bojevanje pa dokaj globoko in testosteronsko, kot se za serijo spodobi.

Grand Theft Auto 3 (J100, 85)
Čeprav je šlo za tretji del, je bil šele GTA3 tisti, ki je na PS2 pomagal zakoličiti pojem modernih čefurščin. S krajo avtomobilov, pobiranjem vlačug in igranjem kriminalčka, ki se mora z opravljanjem umorov in drugih nečednosti dokazati mafijskim šefom, smo se že ukvarjali. A nikoli prej v veličastnih treh dimenzijah in v tako prostrani, podrobno simulirani betonski džungli. V peskovniku, kjer smo za (običajno krvavo!) žurko, če je nismo našli, mogli poskrbeti kar sami. V GTA3 nista varna ne policaj, ne pešec.

Metal Gear Solid 3 (J140, 90)
Igranje skrivalnic, značilno za niz japonskega kreativca Hidea Kodžime, v tretje resda ni izpadlo tako prelomno kot včasih. A selitev iz ozkih hodnikov v gozdno okolje je spremljal z vsebino do roba naphan film v igri. Sparjen z globoko, metalgearsko zakomplicirano zgodbo, odpuljenim humorjem, rušilno predstavitvijo in nepozabnimi igralci. Negibno spremljanje tudi po pol ure trajajočih sekvenc običajno ni tisto, zaradi česar špile v bistvu igramo. Toda ob MGS(3) na to zlahka pozabiš.

Ico (J107, 92)
Četudi si mnenja, da špili niso umetnost, bo umski otrok avtorja Fumita Uede zate verjetno izjema. V osnovi gre za raziskovalno ploščado s skakanjem, reševanjem ugank in vodenjem princeske Yorde mimo ugrabiteljskih temačnih prikazni. Toda zasanjano vzdušje, fantastična animacija in impozantna arhitektura iz Ica naredijo izredno pravljično igralsko izkušnjo. Brezčasno mojstrovino, ki je po skoraj osmih letih enako nepozabna in samosvoja kot ob izidu.









Burnout 3 (J134, 93)
Nemara se ne sliši komplicirano, vendar je preseneto težko zadeti točko, ko je vožnja pri tristo na uro komajda, a še vedno obvladljiva. Podvig je razvijalcu Criterion uspel v tretjem, do nadaljnjega najboljšem delu Burnouta. To je serija arkadnih dirkačin, katere zaščitna znaka sta zasvojljiva, zaslepljujoča hitrost in spektakularni trki. Nadzor je enostaven, štejejo le cesta, promet, tiščanje boosta ter vratolomno ruvanje s tekmeci, ki prinaša točke za pospeške.

Okami (J163, 92)
Če nedeljskemu igralcu zaupaš, da bo v Okamiju nastopil beli volk, ki je utelešenje vrhovne boginje šinta Amaterasu, ter da bo z namensko tipko okolico spreminjal v rižev list papirja, z risanjem nanj pa čarobno vplival na stvarstvo, te bo le debelo pogledal in se vrnil k WoWu. In morda je prav tako, saj je Okami namenjen sladokuscem, ki so zrasli z Zeldo in jih ne odbija japonska mistika, ki vsestransko preveva naslov. Dotične čaka zasanjana akcijsko-miselna pustolovščina in ena boljših iger zadnjih let.

Final Fantasy X (J106, 92)
Japonski frpji niso več tako priljubljeni kot nekoč, toda niz Final Fantasy se drži. Navdušujoči deseti del, prvi za PS2, je izpolnil obljube iz predvolilne kampanje. Dobili smo skorajda vse tisto, kar se pričakuje od vodilne serije vzhodnjaškega igranja vlog: mestoma predvidljivo, a občutno in širokopotezno zgodbo, zanimive kompanjone, dodelan svet, ravno prav globoko potezno bojevanje in golido vrhunskih Squarovih animacij. Ter, jasno, megapiščančje chocobe. Žrtev? Nelinearnost.

Resident Evil 4 (J140, 92)
Ko smo začeli misliti, da smo v REjih obsojeni na okorno premikanje in omejen tepež, je Capcom udarec vrnil s prevetrenim četrtim delom. Destilirani trenutki groze iz predhodnikov so odstopili mesto napetemu vzdušju ter elegantni mešanici strelske akcije in pustolovstva. Ta je v božanskem ravnotežju prekinjala raziskovanje skrivnosti zakotne evropske vasice, kamor smo se podali na reševanje hčerke predsednika ZDA. Revolucija navznoter.









Guitar Hero (Joker 157)
S takimi in drugačnimi izdajami glasbenic, v katerih poprimeš za plastičen inštrument in nanj v skladu z navodili na zaslonu odšpilaš komad, nas dandanes posiljujejo vsakih par mesecev. A to ne spremeni dejstva, da je bil izvirni Kitarski heroj ob izidu inovativna pogruntavščina in da je za nekoga, ki s podobnimi umotvori še ni rokoval, tak še vedno. Kar šteje, je nor občutek, da si lastiš mastno čupo in žagaš v rockovskem bendu. PS2 ima tudi novejše dele, s petico vred.

Shadow of the Colossus (J151, 93)
Kultnega Ica je po prelomnosti lahko preseglo le nadaljevanje. Oziroma svojevrstni preddel, v katerem kot pobič zajahamo iskrega vranca in se, sledeč svetlobi iz meča, podamo na iskanje šestnajstih velikanov iz kamenja ter zemlje. Bitke s titanskimi hrusti so zavoljo vizualne spektakularnosti za PS2jev hardver skorajda usodne. Nam pa jemljejo sapo in nam tako mazilijo čute, da sanjske tihožitne dežele, ki bi lahko obstajala kjerkoli in kadarkoli, ne bi hoteli nikdar več zapustiti. Kolosalen dosežek.

Tekken 5 (J144, 91)
Ko se je na drugi igralni postaji pojavil Tekken Tag Tournament, so mnogi pretepači zmajevali z glavo, saj je šlo le za najvišjo evolucijo sistema s PS1, ki so jo povrh vsega pestile porodne tehnične težave. Štirica (J106, 90) je bila zavoljo občutno izboljšane grafike in vpeljanih novosti toplo sprejeta, petica pa je nove tepežkalne mehanike izpilila v nulo in dala konkurenci ponovno vedeti, zakaj Tekken skupaj s Street Fighterjem in Soul Caliburjem ostaja najbolj priljubljena mlatilna franšiza. Dorrrjah!

Gran Turismo 4 (J141, 89)
Naslov ne potrebuje posebne predstavitve, saj gre za najbolj znano dirkaško serijo na konzolah. Četrti del glede na trojko sicer ni vpeljal spletnega igranja in poškodb ali bistveno izboljšal obnašanja cestnih tekmecev. A pomanjkljivosti je odtehtal z nadmočnim občutkom vožnje in količino stez ter bolidov. Predvsem pa z ljubeznijo do dirkaških podrobnosti in osredotočanjem na razvoj odnosa med šoferjem, avtomobilom in cesto. Take avtošole drugod ne poznajo.




Uma Turban s.p.

Vam svetuje že od leta 2005



Quattro se odpravi v škotsko višavje metat granitne kamne skupaj z drugimi gorostasi. Ob tem prisostvuje enemu najlepših prizorov, kar jih more ustvariti narava.

Zima počasi prihaja na severno poloblo in ljudje iz omar že vlačijo športno opremo, s katero bodo premagovali zasnežene planjave. Med tistimi, ki se tovrstnim dejavnostim raje prepuščajo kot gledalci, po možnosti v topli sobi pred zaslonom, pa je zadnje čase postal priljubljen čuden šport, v katerem tekmovalci po ledu pošiljajo drset čudne kamne in pred njimi besno pometajo. Zima je hkrati čas, ko je teme več kot svetlobe. Takrat lahko v območjih blizu polarnemu krogu spremljamo nebesni pojav, ki človeškemu očesu na najlepši način predstavi veličastnost sveta, v katerem biva.

Kako, zaboga, igrajo curling?

Škoti so sicer najbolj znani kot izumitelji golfa. Toda v svoji gorostasni zarobljenosti so si izmislili tudi šport za zimske razmere, ko mahanje z zakrivljeno palico po žogici ni mogoče. Očitno so nekje slišali za balinanje in kegljanje, a se jim ne eno ne drugo ni zdelo dovolj moško, zato so ju zmešali in temeljito popravili. Z velikanskimi granitnimi kamni!

Prvi zapisi o curlingu – balinanju ali kegljanju na ledu – segajo nekako v 16. stoletje. Igra naj bi se razvila že prej, a so tekmovalci uporabljali običajne zglajene rečne kamne. Potem pa so nanje začeli pritrjevati ročaje za lažji izmet. Najstarejši kamen, ki so ga dokazano uporabljali za balinanje, tako baje nosi letnico izdelave 1511. Z odhodom Škotov v Novi svet se je širil tudi curling in v 19. stoletju so ga igrali tako v ZDA kot v zimskorazmerni Kanadi, ki ima še danes največ registriranih igralcev.

Princip igranja je na oko preprost. Dve moštvi s po štirimi igralci se izmenoma trudita spraviti svoje kamne po ledeni plošči čim bliže središču tarče, ki je od izmetnega mesta oddaljeno približno 45 metrov. Vsaka ekipa ima v eni igri na voljo osem kamnov. Zmaga tista, katere kamen je najbližji središču, dodatne točke pa dobi za ostale, ki so bliže centru kot nasprotnikov najbližji kamen. Tekma traja deset iger, da ni nepotrebnega sprehajanja, pa sta tarči narisani na obeh straneh igrišča, tako da kamne mečejo enkrat gor, drugič dol. Glede na to, da je rezultat odvisen od končnega stanja, lahko zmagovalca določi prav zadnji met. Curling je zato globoko taktična igra, v kateri kapetan ves čas sprejema pomembne odločitve. Bo igral defenzivno in branil svoj kamen v tarči ali nemara ofenzivno in izbijal nasprotnikove? Tudi zato se je curlinga oprijela neuradna oznaka 'šah na ledu'.



● **Slovenci ne bomo v curlingu nikoli svetovni prvaki, ker nam metla smrdi. Razen če v ekipo postavimo Ajšo, Ružico, Sladjano in Fatimo.**

Kamen za curling je en sam kos granita in tehta okoli dvajset kilogramov. Ne glede na spolzkost ledu je torej raba surove moči jalova, zato je vse v tehniki. Da je trenja čim manj, je njegova drsna površina je spolirana do popolne gladkosti. Mimogrede, poliran je na obeh straneh in ko se ena obrabi, ročaj enostavno prestavijo na spodnjo stran. Pred metom očistijo tako ledeno ploskev kot kamen. Metalec ima obuta dva različna čevlja, enega s teflonsko podlago, da laže drsi, dočim ima drugi grobo. Z njim se opre na štartni blok, ki je deset metrov za izmetno črto. Met je kombinacija dobrega odriva, natančnega vodenja v dovoljenih desetih metrih do črte in pravilnega izpusta. Ob slednjem metalec kamen ponavadi zarotira, da se med potjo počasi suče. To mu daje dodatno stabilnost, ob hitrejšem vrtenju pa lahko tudi zavije iz smeri. Razlog za tovrstno obnašanje je sestava ledene ploskve, ki jo pred tekmo poškropijo z vodo, da se na njej naredijo drobne ledene kroglice.

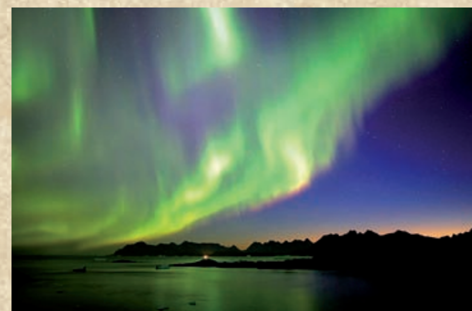
Verjetno najbolj prepoznavna ikona tega športa so pometači. Čeprav dedci doma redkokdaj pograbijo za metlo, je ta v curlingu še kako pomembna. Z besnim ščetkanjem igralci topijo led in delajo površino bolj spolzko, s čimer nadalje uravnavajo hitrost ter smer kamna. Skratka, izid enega samega meta je odvisen od vseh štirih igralcev.

Raba metle verjetno nima zveze s tem, da je curling priljubljen tudi pri nežnejšem spolu. Od leta 1998 je uradna olimpijska disciplina, čeprav so ga igrali že na prvih olimpijskih igrah v Chamonixu leta 1924. Prvi zmagovalci so bili seveda Škoti v okviru Velike Britanije.

Kako nastane severni sij?

Aurora ali polarni sij je nebesni pojav, ki buri človeško domišljijo od pradavnih časov, saj so prve opisali že stari Grki. Kako bi je ne, ko pa je videti kot nebeška luč. Temu primerno je njegovo ime, saj je Aurora rimska boginja jutranje zarje. Bolj načitani boste navrgli, da je polno ime pojava aurora borealis, po grškem imenu za severni veter, ki mu tudi pri nas rečemo burja. A to velja le za sij na severni polobli. Tistemu na južni rečemo aurora australis, po latinski besedi za jug. Tudi sama beseda 'polarni sij' je delno napačna, saj ga ponavadi ne vidimo blizu tečajev, marveč predvsem v pasu okrog severnega in južnega tečajnika. To sta točki na 66,5 stopinj severne oziroma južne zemljepisne širine, kjer se prične polarni dan, ki traja pol leta in med njim sonce ne zaide.

Sij na nebu je posledica vzburjenih atomov dušika in kisika, ki jih zadeva sončni veter. Ta je sestavljen iz drobnih elementarnih delcev, predvsem elektronov in protonov, v četrtem agregatnem stanju – razredčeni plazmi. Ko delci trčijo v zemljino ozračje, oddajo energijo dušiku in kisiku, tadva pa vsa navdušena zasvetita. Dušik rdečkasto ali modrikasto, kisik zelenkasto. Čeprav se to dogaja vsak dan, lahko auroro uzremo le v obdobjih povečane Sončeve aktivnosti, ponavadi ob spomladanskem ali jesenskem enakonočju. Takrat se namreč izpolni še en pogoj. Zemljino magnetno polje se ojača in poravna tako, da delci sončnega vetra po njem hitro tečejo v nižje plasti, s čimer dosežejo gostejšo atmosfero.



● **Bodi prekleta, znanost! Nam je treba vedeti, da je tak božanski pojav v resnici le sevanje vzburjenih atomov v sončnem vetru?**

Poseben primer so zemeljske magnetne nevihte. Te lahko polarni sij raztegnejo tako daleč, da ga je moč opazovati v bolj obljudenih deželah. Pred nekaj leti smo ga nazadnje lahko uzrli v Sloveniji. Žal so v naših krajih tovrstni pojavi kratkega veka, poleg česar jih je praktično nemogoče napovedati, tako da ostanejo mnogim očem skriti. K temu dosti pripomore svetlobno onesnaženje, nad katerimi se zadnja leta astronomi vse bolj pritožujejo. Kaj naj rečem, ruralno življenje ima svoje prednosti. Spet drugje so lahko magnetne nevihte tako močne, da sij ostane na nebu več dni. Tok energije pa more biti tako močan, da sta leta 1859 telegrafista iz Bostona in Portlanda lahko komunicirala med sabo kljub temu, da sta iz naprav odklopila bateriji. Tok za delovanje je nastajal sproti v žicah! Prav iz tega dogodka črpa svojo zgodbo film Prava frekvenca (Frequency), zanimiv ZF-izdelek, ki si ga je kar priporočljivo ogledati, če si ga še niste.

Pred časom, nekaj let bo že tega, sem se silno razhudil in slovenskim medijem džihadsko razposlal jeznoritno pismo. S čefare mi je pokrov vrgla nenehna raba besede 'igrica', ki je segala od časopisov in revij do radia in televizije. Če sem kod slišal igra namesto igrica, je bil že praznik. Tedaj sem se koj naročil pri pedikerki, da mi odstrani epske žulje od prizadevanj za boljšo, natančnejšo slovenščino.

S svojo opozorilno sveto vojno sem nekatere prepričal, drugih ne. Nekateri so imeli tako mnenje, drugi drugačno. Laskam si z verjetjem, da sem malo vendarle pripomogel k drugačenju stanja, saj sem odtlej malo večkrat slišal 'igra'. Sem pa hkrati ziher, da večina piscev in govorcev ne loči med pojmoma ter da ne pomisli, da je razlika taka kot pri filmu in filmčku. V Sloveniji se pač vobče reče igrica in basta. Tudi prav. Moja vest je čista, storil sem, kar sem lahko, plamenico predajam Janezu Dularju.

Razmišljam pa zadnji čas o drugi plati medalje. Možno je namreč, da se avtor, ki je uporabil besedo 'igrica', zaveda razlike med igrico in igro, da pa je namenoma izbral prvo možnost. S tem v slogu filmskega kritika Rogerja Eberta, ki je zanikal, da so igr(ic)e lahko umetnost, opiše špile kot nekaj nižjega, odvrgljivega, profanega. In kakor sem sam nad njimi navdušen – do te mere, da mi na vizitki piše 'igrofil' –, lahko hitro najdem povode za tako stališče.

Najnovejši primer je streljačina Medal of Honor. O tem, zakaj se igra izneveri obljubam o avtentičnosti sodelovanja v afganistanskem konfliktu, saj je zgolj povečičevana navadna nažigačina, razglabljam v opisu. Tu zatrdim nekaj drugega: da so posledice te EA-jeve neresnosti širše.

Na eni strani je resen položaj v tej revni azijski deželi, kjer trenja med tujimi in domačimi silami ter notranji razkoli dosegajo vulkansko vročico. Je dosti argumentov za to, da že v temelju kontroverzni ameriški poseg destabilizira vso regijo in je v službi ozkogledne čezlužne politike, ki jo napajajo gospodarski lobiji. So objave tisočev zaupnih dokumentov na WikiLeaks, ki kažejo gnilobo navidez bleščavega obračuna Dobrega z Zlim. So geopolitične implikacije, neposredno povezavo z razmerjem moči v ameriškem parlamentu in vpliv na moč predsednika Obame.

To je situacija v TV-poročilih, časnikih, analitičnih revijah, blogih, forumih. Kaj pa imamo na drugi, 'naši', igralni strani? Brezumno zabavičko za krajšanje popoldneva. Arkadno streljanje, v katerega je treba vložiti komaj kaj truda. Tipsko patetično ameriško domoljubno štorijico o tem, da oni nikogar ne leavajo behind in da bo Osama že videl, ko se nanj spravijo heroji. Vmes je kanec kritike političnega vrha, nakar rompompmom dalje s šusi v glavo in petsto mrtvimi mudžahedini, talibani ali kaj so že. Navaden Američan, ki ga zanimajo le cene v Wal-Martu, itak ne loči med tem in onim bradatcem.

Menim, da je EA s tem prestopil Rubikon. Neko mejo med tem, kdaj je igra upravičeno le zabava in kdaj je izgubila perspektivo. Medal of Honor jo je, in sicer zato, ker je založnik resnični konflikt zbanaliziral na nivo bednega hollywoodskega filmčka. Ja, s pomanjševalnico. Hkrati je v propagandi zatrjeval, da se obnaša spoštljivo in da se gre zvestobo resničnosti.

Torej. V svetu se odvijajo resnobno tesnobne zadeve – ti pa z liki, ki so ušli iz pogrošnih bukvic, pokaš talibančke kot vesoljce, da Dobro zmaga. To je ta ostudna potreba šovbiznisa, da naredi ceneno zabavo prav iz vsega, nakar se dela, da je vse skupaj realistično, da bi se bolje prodajalo. To je ta igričkavost v igrah, ki včasih paše, včasih pa RES NE.

(Mimogrede, včasih res ne vem, kaj je narobe s temi Čezlužci. Definitivno jim ne bi škodoval reality check v obliki dvotedenskega bivanja v Afganistanu. Ne v 'zavezniški' vojaški bazi, temveč med kozami, turbani in frčečimi kroglami, ki lahko dejansko pomenijo Game Over. Potem se jim Rambo 3 in MoH bržda ne bi zdela več realistična.)

Skratka, ja, na podlagi naslovov, kot je Medal of Honor, razumem, zakaj bi kdo rekel igram igrice. Celo tepel ga ne bi, če bi lahko imel z njim na ta rovaš debato. A kaj, ko je domačih razgledanih medijašev, ki bi se količkaj spoznali tudi na špile, tako malo. Morda so tudi zato igre in igrice še vedno le igrice.

Sneti



LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. STARCRAFT II	89
02. WORLD OF WARCRAFT	666
03. MODERN WARFARE 2	81
04. DRAGON AGE: ORIGINS	92
05. FIFA 11	85
06. F1 2010	84
07. NEED FOR SPEED: SHIFT	84
08. GRAND THEFT AUTO 4	92
09. GOD OF WAR 3	88
10. CIVILIZATION V	84

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- DIABLO 3, GRAN TURISMO 5, GOTHIC 4, NFS HOT PURSUIT

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Erik Lovric iz Jagodij (Blur za PS3)
- Jaja Švegelj iz Podnarta (Modnation Racers)

Zakaj se v Call of Duty po koncu kampanje spopadaš z zombiji? Ker marsovci v realistično vojaščino pač ne pašejc.

NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. COD BLACK OPS (PC)
02. SIMS 3 LATE NIGHT (PC)
03. FIFA 11 (PC)
04. COD BLACK OPS (PS3)
05. MEDAL OF HONOR (PC)
06. THE SIMS 3 (PC)
07. FIFA 11 (PS3)
08. MODERN WARFARE 2 (PC)
09. CIVILIZATION V (PC)
10. F1 2010 (PS3)

Sponzor naj prodajanih:



Zakaj ne bi enkrat začeli s sliko iz multiplayerja? S kolegom obstreljujeva luknjo v zidu, za katero je dvorišče, ki ga branita dva brisačarja. Mogoče rata.



Postreliti kup opankarjev v dimu in ognju je čisto vzdušno. Fino bi bilo, če bi tipi ne stali kot lutke in/ali se ne premikali v tako nedomiselnih vzorcih.



Vožnja s štirikolesno vseterensko furalico je žal bolj sama sebi namen. Oziroma da so jo lahko dali v propagadne filmčke, kjer je carovala. Tu bolj ne.



Tobogansko premetavanje v vlogi gunnerja v apaču sodi med boljše dele igre. Strelsko ni prav zahtevno, je pa hudo vzdušno. Ne bi bil rad partizan.

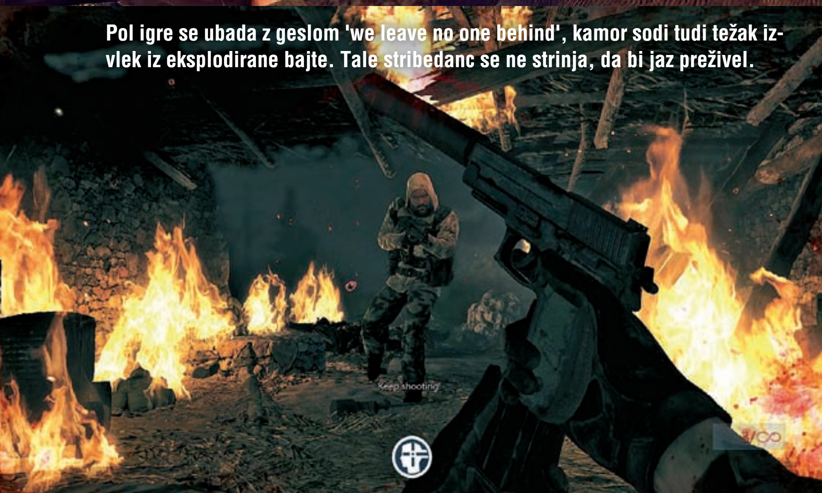
Medal of Honor



Mrki bradatež s škatle z igro je tvoj spremljevalec, ko igraš kot ostrostrelec Deuce v moštvu Wolfpack, sestavljenem iz operativcev Delta Force.



V situacijah, kot je tale, ko s kolegi napadeš strojnično gnezdo, bi si želel več nadzornih točk. Kot je postala navada, pozicije ne moreš snemati kjerkoli.



Pol igre se ubada z geslom 'we leave no one behind', kamor sodi tudi težak izvlek iz eksplodirane bajte. Tale stribedanc se ne strinja, da bi jaz preživel.



Vmes ni moč spremeniti težavnosti, res pa je, da igra ne sodi med težje. Količkaj izkušen navidezni pokalec jo bo zlahka obrnil na najvišji zahtevnosti.

Oja. Divje smo ga čakali, tale Medal of Honor. Prvič zato, ker gre za ponoven štart pred leti zelo priljubljene serije prvoosebnih streljank, ki se zdaj namesto med drugo svetovno vojno odvija v medijsko aktualnem Afganistanu. Drugič zato, ker je bilo čutiti, da avtorji nočejo le kopirati Modern Warfare, temveč ga preseči. In tretjič zato, ker je založnik Electronic Arts dajal vedeti, da bo šlo za resnejšo, bolj pristno igro od holivudskega Call of Duty-ja – tako, ki naj bi dala mnogo na spoštovanje vojaštva.
So torej razvijalci Danger Close, ki so naredili enoigralski del, in DICE, ki so ustvarili večigralskega, upravičili napetost?
O ne.

Prvi red

S tem nočem reči, da je MoH slaba igra. Ni. V redu streljanka je. V enoigralski kampanji te izmenično daje v smrdljive škornje štirih pripadnikov ameriških posebnih sil, ki se preganjajo po afganistanskih planjavah in gorah. Tu izpostavi izraz 'Tier 1' (prvi red), ki ni oznaka za določeno vrsto vojaka, marveč določa, kako važni so ti izbrani borci za narodov blagor, koliko sredstev zato dobijo in od kod prejemajo ukaze. Ja, s samega vrha države. Lahko bi jim rekli najbolj elitni specialci. V ameriški vojski naj bi sem sodili vojščaki iz Delta Force, najhudejši mornariški SEALi (DEVGRU) in soldatje iz 24. Special Tactics Squadrona v okviru zračnih sil. Ampak pojem ni omejen na ZDA, tako da imamo lahko tudi mi Slovenci svoje Tier 1 bojevnike. Zadnji čas, da jih kdo pošlje nad udeležence v šovu Big Brother slavnih.
Skratka, tako kot igra določi, postaneš ta in oni soldat, ki linearno hodi naprej in pošilja svinec proti talibanom. Igranje je nekje med strafovsko veselim Doomom in skrivalnicami tipa Rainbow Six: Vegas. Ponavadi si je dobro izbrati zaklon in od tam med nagibanjem levo in desno, počepanjem ter ležanjem na tleh natančno pokati partizane. Včasih pa je modro, da si bolj podjeten. Zlasti tedaj, ko antagoniste razredčiš do te mere, da se lahko premakneš do naslednje ključne točke, s čimer prekineš dostikrat neskončno uletavanje pankrtov.
V oba namena imaš s sabo največ tri orožja, od tega eno pištolo in dve konkretni palici smrti. Mednje sodijo jurišne puške, kot sta klasična M16A4 in belgijska FN F2000, kakršno vihtijo naši oboroženci, pa mitraljezi tipa M60E3, šibrenice in ostrostrelke, plus bombe. Streliva je kar dosti, tako ali tako pa ga lahko kadarkoli dobiš od kameradov.

Telebani

Samotarska kampanja ni ne dolga, ne zahtevna. Na najvišji težavnosti sem jo končal v slabih osmih urah, kar je malo več od Modern Warfare 2, a pri tem nisem niti pod razno tako zašvical kot v slednji. Kadar te sili v klasično pešadijsko napredovanje s streljanjem, se ne pokaže v dobri luči. Pomikaš se skozi ozko omejene prehode, ki se običajno razširijo v malo širše prostore, kjer sovražniki priletijo od spredaj, od strani in od zgoraj. Tedaj moraš najti primeren zaklon, precizno streljati in se včasih premakniti, ko od kod prifrči kaka granata. Ne rečem, nekaj situacij je taktično dobro zamišljenih in zanimivih, recimo tista, ko se ravbar skrije za otroški vrtiljak, s katerega visijo konji, nakar ne veš, ali si poknil njega ali plastično žival. Pri trudu ti nemalo pomagajo spremljevalci, ki dobro masakrirajo sovrage, pri čemer je občutek mestoma izvrsten. A najsi svoje počneš v mestu Gardez, kjer skušaš dobiti podatke od uporniškega vodje, puščavski dolini, letalskem pokopališču ali zasneženih

AMERIŠKI SOLDAT

Napredek je v vojnem času urnejši in ameriški pešaki so danes videti drugače kot v prvi Zalivski vojni. Aggressor pove, kako so opremljeni v Afganistanu.

Čelada: MICH TC-2000 je kilogram in pol težak čebrič iz kevlarja s penasto podlogo, da soldat ob udarcu ne pade v nezavest. Ščiti pred drobci granat in pištolskim strelivom, ne pa tudi pred zadetki iz pušk.

Nočna optika: kompakten enookularni nočnogled AN/PVS-14 je moč pritrditi tako na čelado kot orožje. Svetlobo iz okolice pasivno ojača za štiridesettisočkrat, zato vojak ob svetlobi zvezd razločno vidi 300 metrov daleč.

Očala: balistična očala z lečami iz polikarbonata odbijajo dobce granat in celo šibre. Za zaščito oči pred finim peskom, ki ga je na Bližnjem vzhodu v zraku polno, imajo vojaki še motorističnim podobna očala.

Kumunikacija: člani manjših skupin se med seboj sporazumevajo z radiem AN/PRC-148 s šifriranim kanalom.

Obleka: pod uniformo ima pešak več plasti obleke iz umetnih snovi, namenjene vpijanju in odvajanju znoja ter ohranjanju telesne temperature, podobno kot pri naprednih športnih oblačilih.

Kamuflaža: Kamuflažna uniforma ima tako imenovano digitalno – kockasto shemo, ki naj bi bila teže opazna od zvezne. Trenutni univerzalni tribarvni vzorec UCP se bo zelo kmalu umaknil sedembarvnemu 'multicamu' v različicah za več okolij.

Balistična zaščita: Improved Outer Tactical Vest je zadnja različica zaščitnega jopiča interceptor. Več plasti umetne tkanine kevlarja ščiti pred pištolskimi kroglami in šrapneli, medtem ko dve spredaj in zadaj vsajeni keramični plošči varujeta pred običajnim strelivom iz pušk. Osnovni pribor tehta osem kilogramov, z dodatnimi ploščami ter vratnim, mednožnim in ramenskimi ščitniki pa blizu petnajst!

Nosilec opreme: čez zaščito si soldat nadene Fighting Load Carrier, jopič z žepki za šest nabojnikov za puško, štiri ročne granate, čutare, živež, prvo pomoč, radio, opremo za orientacijo ter električne baterije. Napolnjen FLC povprečno vaga deset kilogramov. Brez PSPja.

Oznake: ramenski našitki označujejo pripadnost enoti in v infrardečem spektru žarijo v obliki ameriške zastave za prepoznavo z nočnogledi.

Rokavice: balistične rokavice iz kevlarja so odporne na ogenj in rezanje.

Orožje: M4 je štiri kilograme težka avtomatska jurišna puška – karabinka v kalibru 5,56 x 45 mm NATO. S kratko cevjo in učinkovitim dosegom do 300 m je primerna za mestni boj. Za večje razdalje ima vsaj en član voda njeno dolgo inačico SR-25 ali M14, obe v kalibru 7,62 mm. Vsaj en soldat voda je opremljen s podcevnim 40-milimetrskim bombometom M203, še eden pa z lahkim puškomitraljezom M249, ameriško različico belgijskega minimija, ki jih imamo Slovenci.

Dodatki na puški: ACOG M150 je optični namerilnik z do osemkratno povečavo. Ob cevi je ploščati AN/PEQ-2: infrardeči laserski namerilnik za nočno bojevanje, katerega curek je viden le z nočnogledom.

Pištola: beretta M9 je ameriška vojaška verzija berette 92FS, ki jo ima Slovenska vojska. Pištola v kalibru 9 x 19 mm je učinkovita do 50 m daleč.

Ročne granate: M67 je ročna bomba teže pol kilograma, ki jo vojak sune dobrih petdeset metrov daleč. Eksplozija povzroča hude poškodbe na razdaljah petnajst in več metrov. Zatiča se filmom navkljub ne da izvleči z zobmi.

Kolenski ščitniki: plastične ploščice varujejo sklepe pred odrgninami, ko se možje mečejo na kolena.

Škornji: moderna vojaška obutev je narejena iz umetnih tkanin, kot je goretex, ki zagotavljajo odpornost pred vodo in hkratno odvajanje potu. Obstajata inačici za evropsko in puščavsko podnebje.

Splošno: študije so pokazale, da se vojaki najbolje obnesejo, ko trogajo tretjino svoje teže, medtem ko Američani v Afganistanu nemalokrat nosijo več. Našteta oprema mimogrede nanese 30 kilogramov.



Raba hi-tech snajperice je lep primer, kako lažnivo je EAjevo nakladanje o avtentičnosti. Pomeriš, zadržiš dih, pok in taliban na oni strani globeli pade.

Igra ti v roke potisne laserski namerilnik za 'barvanje' ciljev, ki jih nato sesujejo tovariši iz zraka. Tarče niso omejene na oklepnike, saj mednje sodi tudi meso.

vršacih, je postopek na moč standardiziran. Sovražnikov je namreč malo vrst, njihova umetna pamet pa je venomer enako polsposobna. Talibani in Čečeni, ki so jih iz nekega razloga privijačili v špil, se znajo skrivati za skalami, se premikati in te obsipavati s kroglami ter občasno s kako bombo. Toda redki njihovi juriši niso farsa, nevarni so le v masi in so tam predvsem zato, da jim lahko podeliš milostni šus v glavo.

Zluftaj jim riti

Vendar so se razvijalci potrudili, da so tipsko napredovanje skozi gruče strelovoljnega mesa vzvalovili z alternativnimi prijemi. Tako naletiš na eksplozijo v bajti, iz katere te kolega vleče na varno, ti pa iz sedečega položaja še malce omotičen pokaš zasledovalce ... furanje ATVja čez drn in strn (žal spet docela linearno) in v bistvu komajda smiselno ... izgubo orožij med padcem iz letala ... snajperiranje oddaljenih tarč na gorskem pobočju ... vdor v sobano, kjer v upočasnjenem premikanju naluknjaš ugrabiteljske čefare ... vlečenje pozornosti strojničnega gnezda nase ... tiholazenje po vasici ... sedenje v bojnem helikopterju apache AH-64, ki se dinamično premika sam, ti pa raketiraš in mitraljiraš cilje na zemlji ... iskanje upornikov po gorskih votlinah ... razpošiljanje metkov iz džipa in statičnega topa ... rabo laserskega namerilnika, s katerim na vnaprej določenih mestih mečeš v luft zgradbe, vozila in ubožne posameznike ... beg dol po pobočju pred hordami zasledovalcev ... in branjenje pozicije v obliki kamnite kočure, od katere zaradi fizikalnega pogona ostaja vse manj. Ja, mnogo se dogaja v Medal of Honor.

Pri tem občutek niti ni preveč filmski. Ali, bolje rečeno, tak kot v Modern Warfarih, saj se MoH drži nekaj resnejšega. S tem ne mislim, da manjka kinospektakla, ker je še vedno zadosti velikanskih eksplozij po zgledu Michaela Baya, ko prijateljski lovci raketirajo sovražne položaje, AC-130 vrže v luft cel konvoj kamionov ali talibanom uspe sklatiti tvoj transportni helikopter. Unrealov pogon pri tem copra solidno podobo, čeprav so liki nekam kvadratasti in teksture švoh. Ampak ton vsega skupaj je bolj mračen, žalosten kot v MW. Če boš v tej igri slišal šalo, bo trpka, in če boš videl nasmeh, bo to zato, ker je njegov lastnik ravno vzel skalp talibanu. K temu prispevata temnejša barvna paleta in avtentičen militarističen jezik, ki ga uporabljajo namrščenci. Besed, kot so lima charlie, mike, FLAR in squirter, mrgoli, in včasih navaden človek niti pod razno ne ve, o čem se gospodje sploh menijo. Zato glej okvir z razlago izrazja.

Igra za mulčke

Je pa seveda vprašanje, ali je nerazumevanje problem. Moram reči, da niti ne, kajti zgodba je na ravni pogrošne knjige in nič kaj boljša kot v Modern Warfarih. V glavnem gre za to, da se po radiu veliko sporoča o CSARjih in AFOjih ter se kriči o krizi, medtem ko v štabu politično nastavljen kreten odloča o življenju in smrti vojakov na terenu. Tu je nekaj soli in kritike sistema, a to v splošnem izzveni v velik nič na ravni slabih akcijskih filmov, v katerih bi vlogo zavrnil še Chuck Norris. Sovražniki nimajo niti trohice obraza, saj so le komarji, ki jih sesuvaš s svojimi visokotehnološkimi otepači, analiza situacije je nikakršna in igra niti pod razno nima jajc, da bi rekla kakšno o (ne)smiselnosti čobodre v Afganistanu. Celo groza vojne, ki so jo poudarjali stari MoH, je nekam poniknila. Zdaj je biti soldat pretežno kul, čeprav včasih malo umreš.

Hm, boš rekel, saj je samo igrica! Že. Toda EA jo je skušal predstaviti kot nekaj več. Kot nadgradnjo enostavnega najstniškega ratatataja v Modern Warfare. Kot resen hvalospev soldatom, ki se tam borijo. To zadnje mu mogoče celo uspe. V vsem ostalem pa je MoH navadna, nepresežna pucačina brez trohice ambicij po veličini, saj se le-ta utopi v povodnji sposojenih idej. Zlasti iz Activisionovega direktnega konkurenta. Pri veliki večini situacij imaš občutek, da si jih že nekje izkusil, medtem ko so nekatere celo direktno ukradene, tako iz Modern Warfare kot drugih naslovov. Pač po sistemu 'če se to prodaja, dajmo met še mi'. Premalo je edinstvenih sekvenc, recimo ko v dolini napenjaš oči, da bi videl skozi peščeno zaveso ... ko prideš v votlino in imaš na očeh zeleno optiko, nakar ti partizani podkurijo s svetlobnimi raketami, da ne veš, s čim bolje vidiš ... ali tista v poplesavajočem apachu. Saj se igra spodobno in adrenalin šiba. Vendar fali udarnosti in samosvojosti.

Dotično bi lahko ustvarjalci dosegli s tistim, s čimer so nas rajcali. Z avtentičnostjo sodobnega bojevanja. Toda ostalo je pri propagandi in željah. Vse to rešetanje in prodiranje in padanje in zabadanje in spet rešetanje je prav smešno, če naj bi oponašalo realnost. Sila recimo dvomim, da so ameriški specialci kdaj šprintali nizdol afganistanske gore, se vmes obračali in pri tem pobili tristo talibanov. V redu, pravljica, igrica. A naj nas potem ne bašejo z avtentizmom. Ki je pravzaprav cokla, kajti na njegov rovaš so v špilu le bledi talibanski borci, ki se ločijo kvečjemu po trenirkah. Ne pričakujem robohitlerja in desetmetrskega šefa, a vseeno. MW je znal golaž začiniti s psi in specialci.

Poleg tega se špil ne more pohvaliti z razhroščenostjo, saj so v njem grdi felerji, od tega, da ti izgine laserski merek in ne moreš končati misije, do nasprotnikov, ki tečejo v zidove in visijo skoznje, problemov z registracijo ter padanja s strežnikov. Tolikšne količine svinjarije si izdelek tega kalibra ne bi smel privoščiti, zaplate gor ali dol.

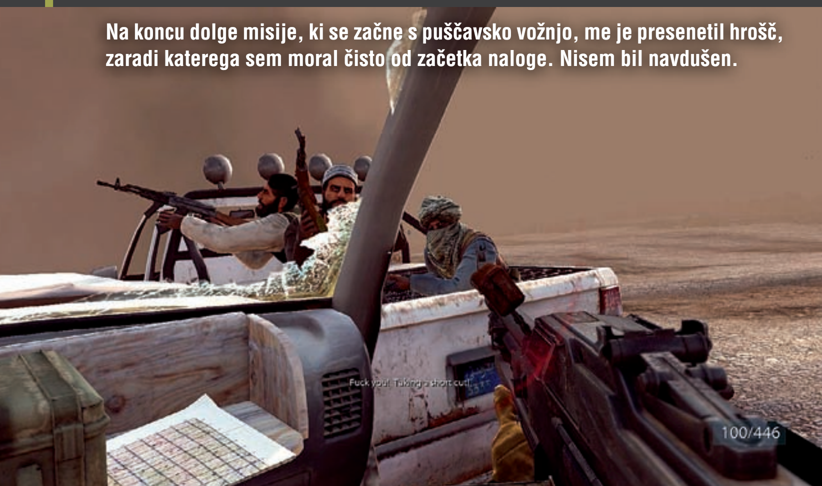
Udar z drugimi

Medal of Warfare, ee, Honor seveda ni le puščavniška kampanja. Samotarju je poleg nje na voljo odklepabilni modus tier 1, kjer greš znova v nivoje iz štorije. Le da je tokrat smisel ta, da jih opraviš čim hitreje ter pri tem nabereš čim več točk. Z natančnimi streli nabiraš pike in ustavljaš uro, težavnost pa je navita, saj od tovarišev ne dobiš streliva, merjenje je oteženo ter poškodbe so konkretnejše. Izid roma na internetne lestvice, kjer se merijo ljudje z vsega sveta. Tier 1 je nekaj časa zanimiv, je pa res, da igralni sistem ni dovolj kompleksen in dodelan, nivoji pa ne tako dobro zamišljeni, da bi podpirali daljše igranje. Ni to Vanquish. Škoda, da ni ničesar sodelovalnega, tako kot ločene misije special ops v MW2, ki so bile res luštne in so nudile več zabave ter dolgoročne privlačnosti kot tier 1.

***Snetiju** nadenejo zloščeno odličje, a si ne more kaj, da ne bi imel občutka, da ga že ima v vitrini.*

71 čisto zabavna ✔ dokaj raznolika in napeta ✔ v redu večigralstvo ✔ izneveri se obljubam ✖ tatinsko kopira ✖ premalo lastnega obraza ✖ nerazhroščenost ✖

Danger Close + DICE / EA



Na koncu dolge misije, ki se začne s puščavsko vožnjo, me je presenetil hrošč, zaradi katerega sem moral čisto od začetka naloge. Nisem bil navdušen.



Manko poliranja se vidi tudi v botih, ki priletijo v obračun kot kure brez glave, nakar obstanejo in ne vedo, kaj bi s sabo. Jaz pa vem, kaj bi z njimi. Tole.

ČUDNA ŠPRAHA

Na enem področju MoH raztura – v izboru avtentičnega vojaškega besednjaka. Res pa je, da če nisi vsaj malo podkovan v tem specialnem narečju, včasih ne razumeš ama nič, ker QRFi letijo okrog kot svinec. Zato sem imel med igranjem pri sebi nenehno beležko in si zapisoval pojme, da jih vsaj malo razložim, če jih EAjevci že niso mogli v priročniku. Za razumevanje špila in za naslednjič, ko se boš z ruzakom potikal po ameriško 'osvobojenem' Afganistanu. Takrat bodo že otroci govorili LIMA CHARLIE!

AAA – Anti-Aircraft Artillery ali protiletalsko topništvo, tudi 'Triple-A' (trojni A)
AC-130 – Lockheedovo letalo s čuda oborožitve za napade na talne cilje.
AFO – Advance Force Operations, oznaka za posredovalne specialne enote, zbrane iz vseh rodov ameriške vojske, ki jih uporabljajo za izvidništvo in pripravo operacij.
Alfa, bravo, charlie, … yankee, zulu – fonetična abeceda, ki jo uporabljajo Natove sile, da pri sporazumevanju ne prihaja do zmešnjave.
ANA – Afghan National Army, afganistanska vojska.
AQ – Al Quaida. Če ne veš, kaj je to, zlezi izpod skale in si otresi koščice iz kožuha.
ASAP – As Soon As Possible, takoj, ko bo mogoče.
bingo fuel – v rezervoarju je še toliko goriva, da je mogoča varna vrnitev v oporišče.
bird – letalo, satelit ali izstrelek.
CAS – Close Air Support, bližnja podpora iz zraka.
casevac – Casualty Evacuation, evakuacija ranjencev.
CENTCOM – Central Command, osrednje poveljstvo.
chinook – vrsta transportnega helikopterja.
CSAR – Combat Search and Rescue, bojna iskalna in reševalna operacija.
danger close – oznaka, ki pomeni, da so v območju topniškega ognja prijateljske enote.
ETA – Estimated Time of Arrival, ocenjen čas prihoda.
FARP – Forward Arming and Refuelling Point, ospredna točka za oborožitev in obnovitev goriva.
FLAR – Forward Looking Airborne Radar, radar v zraku, obrnjen naprej.
ground pounder – izraz, ki ga pripadniki zračnih sil uporabljajo za talne enote.
hard point – utrjen zaklon.
IED – Improvised Explosive Device, improvizirana eksplozivna naprava.
lima charlie – lima je pri NATOvih silah daljša beseda za črko L, charlie za C, kratica LC pa pomeni 'loud and clear', torej jasen in glasen sprejem sporočila oziroma njegovo potrditev.
klick – kilometer.
LZ – Landing Zone, območje pristanka.
LZ is cherry / ice – območje pristanka je ogroženo / ni ogroženo.
mike – mike je pri NATOvih silah daljša beseda za črko M in v igrinem kontekstu pomeni minute.
pucker factor – strah pred prvim padalskim skokom iz letala.
roger / wilco – roger je druga beseda za 'received' (prejeto), wilco pa za 'will comply' (tako storim). Ja, junak Space Questov je vic na ta račun.
QRF – Quick Reaction Force, sile za hiter odziv.
SITREP – Situation Report, poročilo o situaciji.
squirter – sovražni borci, ki tečejo iz zgradb med napadi ameriških zračnih sil.
TADS – Target Acquisition and Designation Sights, sistem za zajem in oznako ciljev.
texaco – mesto za obnovo goriva.
TF – Task Force, skupina vojakov, odrejenih za izvršitev posebne naloge.



Tekmovalno večigralstvo je kajpak prisotno. Je docela ločeno od single playerja – ne le po zagonski datoteki, saj so ga naredili DICE namesto Danger Close in teče pod njihovim pogonom Frostbite. Razlika v občutku je nekaj časa prav moteča, a se navadiš. Prav tako se ti nekaj časa zdi, da gre za malo porezan Battlefield: Bad Company 2 na manjših bojiščih in z manj vozili, spojen z nitmi iz MW2. A ni tako – vsaj ne povsem.
Največje število igralcev je 24, kart je osem, strani dve – zahodne sile in OPFOR aka Opposing Force (včasih so jim rekli talibani, nakar je EA poklekniI pred debilnim medijskim linčem), načini pa štirje. V combat mission skuša ena stran očistiti pet ciljev in druga to preprečiti … team assault je moštveni deathmatch … v objective raid skušajo OPFORjevci sabotirati dva cilja, medtem ko jim zahod to preprečuje …. sector control je pak prevzemanje kontrole nad tremi cilji, ki jih simbolizirajo zastave. Nič novega, se pravi, a v redu izvedeno in umeščeno na fino načrtovana, razgibana prizorišča, kjer je težko kampirati.
Tudi zato, ker je lahko smrtonosna že ena krogla. Zlasti na začetku crkuješ kot mladi prašički v klavnici, ker te izkušeni dobesedno masakrirajo. A s poštenim vložkom časa naštudiraš karte in finte ter si nagradiš poklic. Ti so trije znani: pešak z jurišno puško, sniper s snajperko in specialec z bazuko, na obeh straneh praktično enaki. Z udejstvovanjem nabiraš izkušnje, s katerimi si višaš rang, odklepaš dodatna krepela ter nadgradnje zanje in si nadeneš boljši oklep. Rahlo frpjski sistem ni izviren, saj se močno zgleduje po Modern Warfare 2, od koder so vzeti tudi uničljivo okolje in možnarski udari ter podobne 'specialke', ki jih dobiš z zaporednim pobijanjem sovražnikov. Na drugi strani ima Bad Company 2 večje karte z več sodelujočimi in več vozili, saj lahko tu furaš komaj kak transportni oklepnik.
No, MoHin multi kljub združevanju prijemov od drugod dostavi nekaj zase značilnega. To je predvsem nihanje med željo po tem, da med divjim šmajsanjem uletiš na dvorišče, in previdnim razpošiljanjem krogel z razdalje v piksel velike betice nad ograjo. Ker ni dohtarjev, je smrt dokončna, medtem ko so karte dokaj majhne, da je akcija stalno napeta, in oblikovane tako, da se besno dirjanje okoli ne izplača. Treba je naštudirati ozka grla in odprtost posameznih delov, dočim sta bistvena za uspeh tako posamična spretnost (in zloba pri obleganju točk za respawn, hihi) kot moštveno sodelovanje. Če združiš tole dvoje, dobiš izvrstne bitke, polne tako premišljenosti kot adrenalina.
Kar je seveda dosti laže doseči, če igraš s poznanimi ljudmi. Tistim, ki si za prijatelje vzamejo čas, bo v primerjavi z MW2 sedlo tudi, da si je moč omisliti lastne spletne strežnike, tako kot v Bad Company 2.
A žal je danes dobrih – kaj dobrih, odličnih! – prvoosebnih nažigaških multiplayerjev, kot bi jih naklel, od Modern Warfare 2 in Bad Company 2 prek Halo: Reacha do MAGa. Čeprav tale v Medal of Honor ni zrcalna kopija nobenega in se igra dobro, ima vseeno premalo svojega.

Smo se za to borili?

In to je prekletstvo obeh plati tega nesrečnega špila. V skrbi za prodajo, ki je doslej z milijonom in pol kosov v prvem tednu zadostna, so naredili igro, ki premalo inovira in se preveč drži plota, nakar so jo podprli z lažnivo oglaševalsko kampanjo. Če se hvalijo z avtentično sliko moderne vojne', zakaj ni notri smrti od ene krogle? Zakaj se ozdraviš samodejno – Halo je to razložil z oklepom, kaj pa tu? Zakaj ni poškodbenega modela sovražnikov, tako da talibana šutneš v adamovo jabolko, a on lepo naprej teče ter strelja? Zakaj so tvoji kameradi nesmrtni in jim ni mogoče poveljevati? Zakaj je odsun tako ničev? Zakaj je snajperiranje na pet kilometrov enostavno kot pasulj? Zakaj so stopnje tako grdo omejene, da ne moreš stopiti niti koraka izven predpisane poti, v šunjačkih sekcijah pa ne popokati luči? Ne zahtevam realistične simulacije, toda uresničenje podobnih elementov bi tvorilo lepo priložnost, da EA naredijo igro, ki bi upravičila njihova gesla tipa 'most authentic modern war experience'.
Kar je bulšit. Naredili so kanec resnobnejšo arkado, ki jemlje od vsepovsod, stavi predvsem na dogajancijo in ima veliko premalo lastne identitete. Saj se imaš med preigravanjem fino in multiplayer skriva kar dosti. Nekateri po napornem dnevu hočejo samo enostavno pokanje talibajskov. Toda nove MoHe nismo divje čakali zato, da bomo nato polni že videnega rekli "Ajt, v redu."



'Tier 1 kill' v večigralstvu pomeni, da si poknil nekoga, ki je bil bolj izkušen kot ti. Tesneje kot sodeluješ s svojimi kameradi, laže si pripišeš take uspehke.


Bazukiranje ne spada med standardna opravila v MoH. Zlasti ne s temle ancientnim bljuvalom, ki so ga vzeli Lari Croft. Imaš pa zanj ipak priliko.



WRC



Na prvi uč pač reli kot reli. Imam sovoznika, ki bere radar in babje vrešči ob trkih, sam pa poskušam kar najbolje jemati ovinke. A na žalost so tla ravna in povratni odziv švoh, zato se ne pelje sočno.



Konec portugalske etape se že res zaključi na stadionu, vendar arenskih dirk kljub temu ni. Pa bi dogajanje popestrile.



Takole bedno je videti nastavljanje pred dirko in popravljanje poškodb. Slednje nimajo velike vloge.

Do relijev s Colinovim blagoslovom, naj mu bo zemljica lahna, sem bil mnogokrat kritičen. Vendar jim nisem nikdar oporekal zabavnosti. Codemasterji vedno udejanijo vzdušno in privlačno vožnjo, zamere njihovim izdelkom gredo pravilom le na račun raztegovanja serije, nesmiselnega žongliranja z elementi ter manka novosti. Tale WRC, dasiravno nosi uradno licenco svetovnega prvenstva in z njo dirkače, prizorišča in pločevino zaključujoče se sezone, pa jo na žalost odnese slabše, saj kratkomalo nima ne dobrega ozračja, ne dodelanosti. Ker je reli zaradi samotarskosti že privzeto bolj dolgočasen računalniški šport, je splošna (pod)povprečnost toliko bolj opazna.

Moj avto je čoln

Ne rečem, na trenutke zna biti igranje z močnejšimi dirkalniki čisto v redu. Recimo ko ga tiščiš po kapadokijskem prahu, iberskih cestah in zasneženih švedskih kolovozih. A ti delčki se utopijo v splošni nenavdahnjenosti in preden prideš do tristo konj, je potrebnega veliko duhamornega priganjanja citroena C2, clia ter sličnih malčkov. Itak pa glavna težava ni moč štirikolesnika, marveč v prvi vrsti slab občutek stika s podlago. Namesto da bi avto brutalno grabil, se rukal, poskakoval, nadzorovano drsel in metal šodr na vse strani, se obnaša kot enolično drseč čoln.

Vtis plovbe samo še poglobi dejstvo, da so vsa cestišča kratkomalo ravna, torej ni ugrezov kolesnic na kolovozu, neenakomernega blata in jam na makadamu. Luže so denimo le spremenjena tekstura brez dejanskih vdolbin. To je za sodobno igro res apnenčarsko, saj so imele 3D-cestišče podobne igre že pred veliko leti. In za nameček podlaga ne oddaja konkretnega zvoka, ki bi izboljšal vzdušje, recimo hrupa peska v kolotekih ali surovega škripanja gum.

Sami brzinci so na prvi pogled raznoliki, v redu speljani in trinajst lokacij letošnjika je vnešenih čisto dovolj avtentično. A podrobnejši vpogled pokaže nedodelanosti, kar z izgovorom časovne stiske priznavajo celo sami avtorji. Mnogokrat ceste delujejo preveč umetne in preširoke. Želel bi si bolj pestre pokrajine in manj nedoslednosti pri trdoti okoliških objektov. Predvsem pa bi morala igra ne oziraje na licenco vsebovati vsaj še super osmice, če ne kar krožnih dirk z več tekmovalci hkrati. Takisto bi bil lahko manj robotski sovoznik, ki monotono napoveduje zavoje. Toda zabavni elementi žal niso na spisku vsebine, čeprav gre za lahkoten, vsakomur dostopen izdelek in ne za garaški špil nalik legendarnemu Richardu Burnsu, naj tudi on počiva v miru.

Nezabavna arkada

Dodatno k slabemu občutku pripomore sam igrin ustroj. Izdelek ne pozna nikakršnega blišča, kamoli divljenja nad stroji. Meniji so sterilni, dočim mehankarijo izvajamo negrafično, z vrsto neprivlačnih drsnikov. Poleg tega so si avtorji privoščili tako neumnost, da nižamo in tršamo podvozje ter nastavljamo zobniki kar na pamet, saj predogleda proge oziroma informacij o njej ni!

S tipkovnico si čolnom ..., no, avtomobilom docela kos celo pri izklopljenemu nadzoru stabilnosti. Vodljivost je preprosta in tudi vklopljen poškodbeni model ne ogroža stopničk. Volan po mojem mnenju ne doprinese in še težave so z različnimi modeli. Dobra uvrstitev je drugače nagrajena z gotovino, novimi poslikavami in premožnejšimi sponzorji, čemur škatla pravi kariera. Tako počasi, prepočasi, napredujemo po kategorijah, od juniorske grupe prek P-WRCja in razreda S2000 do aktualne Citroenove ter Fordove specialke. Na kraju dobimo še pet članov grupe B, ki pa vtisa zaradi naštetih zamer ne popravijo.

Poleg osrednjega grozda mnogih relijev je na voljo večigralstvo, bodisi izmenjevaje za enim računalnikom, bodisi spletno. V slednjem istočasno tekmuje do 16 dirkačev, rezultati pa se beležijo in rankirajo. Nerazumljiv minus je, da slednji modus prikazuje duhce tekmecev, dočim ghost cara pri igranju s kolegom ni. A špil je pač celokupno površno napravljen in ga resnično ne morem priporočiti nikomur. Kolca se nam lahko po Colinu 2.0 in RBRju!

*Kapitan **LordFebo** zehaje krmari barko med smrekami in se spominja boljših časov.*

58 niti en element ni vreden izpostavitve ✖ obrtniški izdelek brez zanosa in težnje po zabavnosti ✖ švoh filing ceste ✖ jadna predstavitev ✖ ni duhca ✖

Milestone / Black Bean



Tole pred menoj so duhci v spletnem multiplayerju. Ta deluje prek Gamespya in nudi dosti možnosti. Vendar si ne predstavljam, da bi si družba želela odvoziti celotno prvenstvo od Švedske do Walesa.



Vožnja z grupo B je domala neobvladljiva in pravzaprav nezabavna. V razredu so lancia S4, peugeot 205 T16, citroen BX4 TC, ford RS200 in renault R5 maxi turbo. Grdo je, da so dotičniki v konzolastični verziji, ki je že v štartu dražja, za doplačat.


Alpine je bila nekoč francoska delavnica športnikov, ki se je proslavila z zmagovalcem relija, modelom alpine A110. Leta 1974 jo je kupil Renault.


Lancio stratos je poganjal Ferrarijev motor dino V6. Dirkalnik je osvojil tri pokale, nakar se je Fiat odločil podpreti tržno bolj zanimiv model 131 abarth.

WRC 1973-2011

Beseda rally pomeni zbirališče, saj so bile predvojne dirke avtomobilov za domačo rabo bolj pikniki kot pa resne tekme. Dandanes ta mednarodni šport dirkanja čez drn in strn združuje zveza FIA pod kratico WRC, ki stoji za World Rally Championship. Čeprav se je WRC kot blagovna znamka pojavila šele v devetdesetih, njene korenine segajo v začetek sedemdesetih let. Oficielno prvo sezono mednarodnega relija so otvorili januarja 1973 v Monte Carlu, na koncu pa je slavil kupe alpine A110. Naslednje tri lovorike so pripadle stratosu, ki ga je Lancia razvila prav posebej za dirke.

Zlata doba tega avtošporta je prišla v začetku osemdesetih, ko so komisarji vsled zanimivosti in napredka sprostili pravilnike in dali možnost štirikolesnemu pogonu, kar je spočelo znamenito grupo B. Zanimivo je, da večina konstruktorjev ni verjela v prenos moči na vsa kolesa, kajti bil bi naj prekompleksen in nepreizkušen. Ojunačili so se šele, ko je Audijev testni model quattro peljal scat vso konkurenco za pol ure! Naslednja štiri leta so se med smrekami, po blatu in makadamu zato podili 500-konjski prisilno gnani dirkalniki, na primer peugeot 205 T16 in lancia delta S4. Potem pa so grupo B zavoljo pretiravanja, ki je botrovalo več mnogosmrtnim nesrečam, leta 1986 skoraj čez noč ukinili. (Vedež na to temo najdete na stranki pod številko 503.)

Sledilo je šestletno kraljevanje nove lancie delte, saj so se Italijani najhitreje in najbolje prilagodili novim zapovedim skupine A, ki so omejile moč, težo in tehnologijo ter dvignile obvezno število prodanih komadov dotičnega avta na 5000. V igro so vstopili še Japonci – Toyota s celico, Subaru z imprezo in Mitshubishi z lancerjem. Ti so si po izstopu lancie podajali lovorike vse do leta 2000, ko se je začela najprej Peugeotova, nato pa Citroenova in Fordova prevlada.

Leto 1997 je prineslo prevetrena pravila in spočelo tako imenovane avtomobile WRC. Dirkalniki so temeljili na grupi A, kar pomeni turbinske 2-litrske agregate in štirikolesni pogon. A ti komponenti nista bili nujni za prodajni model, le osnova karoserije je morala biti enaka. Nadalje so vpeljali sekvenčni menjalnik (pedalo za sklopko uporabljajo le za speljevanje) in z restriktorjem zožili premer sesalne cevi na 34 milimetrov. S tem so omejili moč na uradnih 300 konj. A kljub temu so sodobne tehnologije naredile te avte enako hitre kot one iz prejšnjega desetletja, saj so bili mnogo bolje vodljivi, moč pa je bila na voljo v širokem delu obratov. Že v prostem teku pri 2000 vrtljajih imajo specialke WRC več kot 200 konj! Četudi se je v tej kroni relijaškega udejstvovanja zvrstilo kar nekaj proizvajalcev, med njimi Hyundai, Škoda, Seat in Suzuki, je z dodelanostjo avtomobilov vrtoglavo rasla cena razvoja. Ob vseh ostalih težavah industrije so firme izstopale ena za drugo in ko je leta 2008 cirkus zapustil Subaru, sta kot fabriški moštvi ostala le še Ford in Citroen. Sledenjega voznik Sebastian Loeb je v času branja že svetovni prvak.

Vseeno pa niso to edini reli avtomobili, saj je tosortnih podpornih tekmovanj pod okriljem Mednarodne avtomobilistične zveze še cela vrsta. Obstaja J-WRC, v katerem do 28 let stari vozniki šofirajo avte skupine S1600 (dvokolesni pogon, 1600 kubov, 230 konj), pa P-WRC, kjer sodeluje grupa N (4x4, turbo), in S-WRC z avtomobili razreda S2000 (dvolitrski atmosferski motorji, recimo fabia, polo, grande punto...). Vsi ti razredi imajo dosti več omejitev, standardizirane kose in bolj temeljijo na komercialnih modelih, zaradi česar je sodelovanje cenejše.

Prihodnjeletna, 39. sezona Svetovnega prvenstva v reliju pa bo prinesla revolucionarne spremembe, kakršnih ni bilo že dobri dve desetletji. Na prvi pogled gre za korak nazaj, vendar so take 'novosti' očitno nujne za preživetje športa v teh nezlatih časih. Poslavljamo se namreč od dvolitrskih mašin in karoserij 'družinskega razreda', zakaj po novem bodo dirkalniki WRC manjši, vzeti iz skupine S2000, le s 1600-kubičnimi turbo motorji. Udeležbo so zaenkrat najavile tri tovarne, ki so že predstavile svoje štirikolesnognane specialke: citroen DS3, ford fiesta in mini countryman. Prvi preizkus bo 13. februarja na Švedskem!


Audi quattro je bil nekakšen utemeljitelj grupe B, saj je prvi pokazal, da štirikolesni pogon caruje. Na koncu so razvili verzijo S1 s 600 konji!


Čeprav je Lancia iz relija izstopila pred skoraj dvajsetimi leti, še vedno velja za najbolj uspešno tovarno s kar desetimi konstruktorskimi naslovi! Šest jih je med ’87 in ’92 privozila delta, najprej model 4WD, nato legenda integrale.


Tole je Sebastian Loeb, kralj relija preteklih sedmih let. Zadnje štiri naslove je osvojil s C4. WRC-avto seveda nima veliko skupnega s cestno inačico.

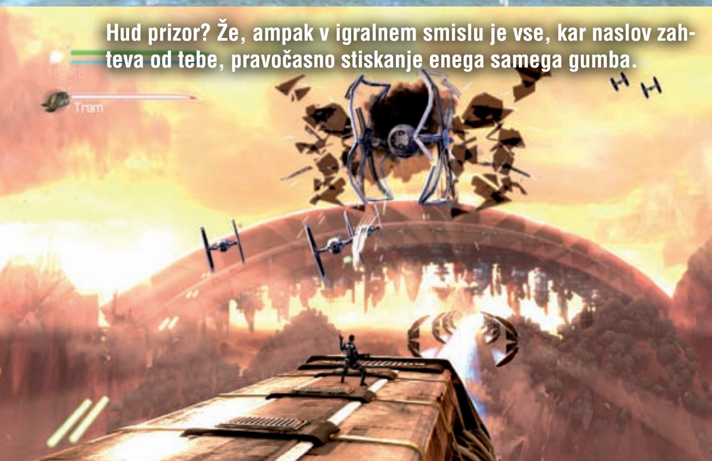

Mini je v reliju sodeloval že v šestdesetih letih, ko je proslavil miniaturni dirjalnik cooper S. Prihodnje leto se bo v pesek, blato in plundro testno vrnil s hecnim countrymanom z dvoturbinskim 1600-kubičnim motorjem.

Force Unleashed II

Prvi Force Unleashed resda ni bil akcijska mojstrovina in rajanja z wookiji vredna sekljačina, na katero privrženci sage Star Wars čakamo od časov Kyla Katarna, bradatega heroja legendarnega niza Jedi Knight. Na računalnikih je za nameček nesramno zamudila in si v Jokerju 198 prislužila oceno 79, piko več kot leto starejša konzolna različica. A kljub temu se je izkazala za solidno, dinamično mečevalščino s primesjo rabe jedijskih, pardon, sithovskih coprnij. Manko prave borilne globine je vsaj deloma opravičila z uničevanjem okolice in fizikalnim karafekanjem, katerima sta botrovala pogona Havok in Digital Molecular Matter. Priljubila pa se je zlasti s slaboritnim herojem ter zgodbo, ki je vsečno razširila Vojno zvezd, kakršno večina ljudekov pozna iz obeh filmskih trilogij.
Temu ustrezno sem bil prepričan, da bom o drugem delu silnih dogodivščin Vaderjevega skrivnega vajenca pisal v samih presežnikih. A zgodilo se je nekaj drugega, ob čemer lahko zgolj skrivenčenih ust zapojem: o jodl jodl Yoda!

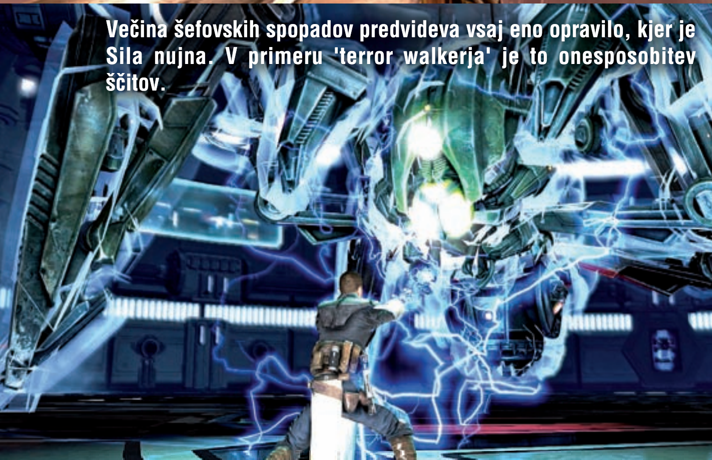


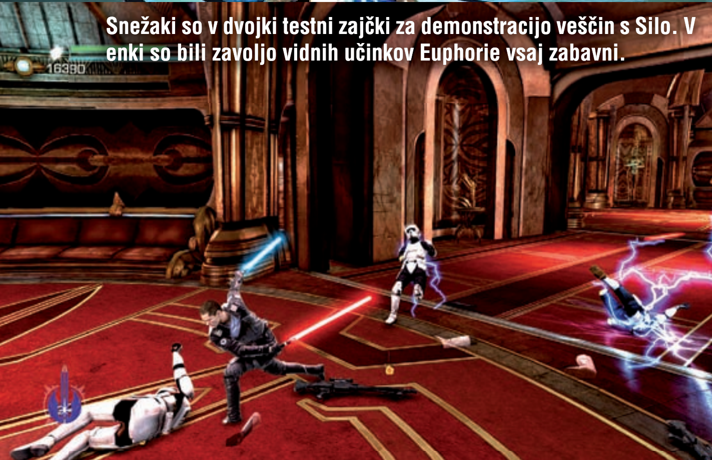
Z elektriko je moč obogatiti tudi kovinske in ostale artefakte, ki jih lučaš proti sovragom. Tako nabiti odpadki so smrtonosnejši.


Hud prizor? Že, ampak v igralnem smislu je vse, kar naslov zahteva od tebe, pravočasno stiskanje enega samega gumba.

Po sili razmer

Stvari se začnejo še kar obetavno. Force Unleashed 2, ki je časovno vpet med Epizodi 3 in 4, štorijo nadaljuje na malce presenetljiv, a pričakovan način. Starkiller, ki je v kanonskem koncu prvenca podlegel združenim močem temnega astmatika in cesarja Palpatina, je očitno preživel. Ali pač? Ko ga Darth Vader v uvodni sekvenci spusti iz kletke, kamor ga je zaprl, da bi ga očistil vpliva svetle strani Sile, mu namreč zaupa, da je v resnici le eden od številnih klonov preminulega sithovskega vajenca. Starkiller krušnemu očetu seveda ne verjame in ob prvi priliki pobegne. A bolj kot beži in s tem odvija klobčič rdeče niti ...
... bolj igra zanemarja zanimivo premiso, iz katere bi se lahko izcimila konkretna zgodba. Njeno podajanje je tako prvi vidik, kjer dvojka razočara. Lucasovi kovači so jo v primerjavi s prvencem zastavili skrajno neambiciozno, saj je vso Starkillerjevo pustolovščino moč povzeti tako rekoč z enim samim stavkom: tja in nazaj. Na borih štirih različnih lokacijah, od katerih je zadnja, deževni planet Kamino, delna reciklaža prve, mora tako naš silak ubežati črnemu vitezu, poiskati mentorja, se pridružiti uporniški ekspediciji in na koncu iz Vaderjevih kremplјev rešiti kapetanko Juno Eclipse, svojo veliko ljubezen.
In to je to. Kakega bistvenejšega vpogleda v ozadje večnega spopada med krepostnim in zlobnim galaktičnim taborom ni, kakor ne nadaljnjega razvoja likov iz prvenca. Osrednji lik, kateremu je stas in glas znova posodil Samuel Witwer, kogar se morda spomniš iz nadaljevank Battlestar Galactica in Smallville, v vmesnih sekvencah nenehno jadikuje in se nasploh vede kot emo cmera. Generalu Koti je namenjena vloga nergača, ki Starkillerja po komunikatorju nepresTano opozarja, da mu je prioriteta vojna proti Imperiju in ne baba, medtem ko slednja tekom špila komajda odpre rosna usta. Tako kot Bobo Fetta, Yodo, princeso Leio in zvestega robotka Proxyja jo uzreš le bežno, in še to le v sicer kakovostnih filmskih animacijah, ki o domnevno pestrem zakulisju medzvezdnega epa ne izdajo praktično ničesar vznemirljivega.
Kar pa je po svoje razmljivo, saj si špil za kaj takega ne vzame časa. Poljubnega od dveh prisotnih koncev namreč uzreš, verjeli ali ne, po pičlih petih uricah. Če igraš na najvišji težavnosti in si med obiskovanjem nivojev vzameš čas za iskanje svetlečih kock, ki prinašajo izkušnje in ti povečujejo zalogo zdravja, si lahko izkušnjo podaljšaš za dobro uro. Nekaj dodatne muje terja deset ločenih izzivalnih nivojev ('challenges'), ki jih odklepaš z napredovanjem v kampanji. V njih se pomeriš v tekmovalnih igricah, kot so hitrostno ploščadenje, uničevanje živih tarč, odbijanje raketnih izstrelkov in zadrževanje napadalcev izven obarvanega ringa, ter osvajaš medalje. Kul je zlasti to, da lahko svoje rezultate poiščeš na spletni lestvici in da pri tistih izzivih, kjer tvoj nasprotnik ni le čas, težavnost strmo narašča. No, več kot ne prav dolga poprestritev izzivi niso in v vsakem primeru je TFU2 skoraj za polovico krajši od predhodnika.

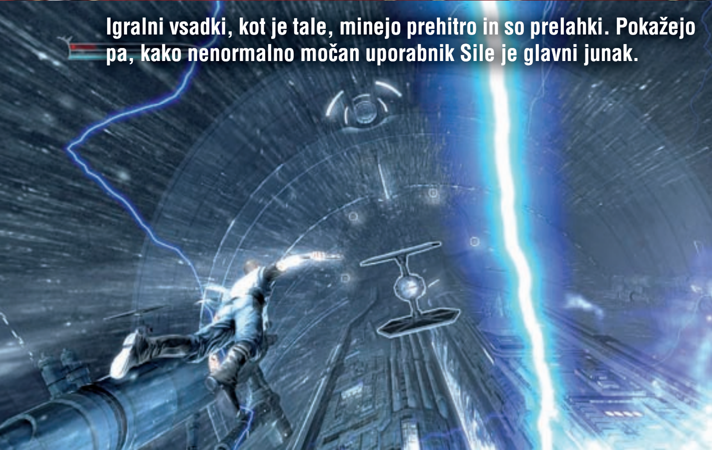

Večina šefovskih spopadov predvideva vsaj eno opravilo, kjer je Sila nujna. V primeru 'terror walkerja' je to onesposobitev ščitov.



Snežaki so v dvojki testni zajčki za demonstracijo veščin s Silo. V enki so bili zavoljo vidnih učinkov Euphorie vsaj zabavni.

Oda midiklorianom

Za zaostalost fabule se spočetka ne zmeniš, saj se zdi, da so igrotvorci upravičili pričakovanja glede predstavitve in tepežkanja. Vizualne veličine špilu res ne gre oporekati. Deli igre, kot je tisti, kjer ranjeno uporniško križarko med vzdušnim polzenjem skozi ozračje pospremiš do eksplozivnega snidenja s površino planeta ... razpotegnjeni šefovski spopad z gorogom, titansko kreaturo, proti kateri je rancor le podgana ... intermeco, kjer se na na hrbtu futurističnega tramvaja otepaš uletavajočih lovcev TIE ... so polni prizorov, v katerih se tehnična dovršenost grafične srčike, artistična komponenta dizajna lokacij in orkestralna spremljava zlijejo v orgazmično zmes.
Spektakularno ostaja tudi čiščenje požrtvovalnih jurišnikov in ostalih sovražnih enot. Glavna pridobitev nadaljevanja je vihtenje ne enega, marveč dveh svetlobnih mečev, ki vodi do še večjega števila kombinacij zamahov. V zaključke verig lahko kot prej vneseš različne Siline moči, ki se jih moreš posluževati tudi ločeno. Vračajo se spuščanje strel, zgrabitev, potisk, odbijalni sunek, švigljaj k tarči in lučanje žaromečev, novost pa je 'mind trick', s katerim človeške nasprotnike prepričaš k sodelovanju, mirovanju ali samomoru. Talente nadgrajuješ z izkušenjskimi točkami, ki jih pustijo padli sovragi, dočim lahko pobrane kristale tako kot v TFU1 spariš z mečema in ju tako obogatiš. Učinki so bolj okrasne sorte, a vendarle.
Z arzenalom, ki mu je na razpolago, Starkiller tako upraviči titulo najhudejšega imetnika čudežnih mikrorganizmov – midiklorianov, ki jedije, kakršnih smo vajeni iz filmske za-


Igralni vsadki, kot je tale, minejo prehitro in so prelahki. Pokažejo pa, kako nenormalno močan uporabnik Sile je glavni junak.

puščine, prekaša za nekaj magnitud. Z razbijanjem železnih vrat, ustavljanjem kovinskih vetrnic ter ruvanjem in metanjem vsega, kar ni neločljiv del okolišev, junak opravi dobesedno z levo roko. Le malo bolj se mora potruditi, da zažlajfa in zdrobi imperijske lovce, ki švigajo po zraku. Heca pa je definitivno konec, ko napolni namenski merilnik in se za krajši čas odene v vijolično tuniko, saj tedaj postane tako rekoč vsemogočen. Beli imperijski podložniki lahko samo opazujejo, kako sredi svetlobne nevihte kolegom odpadajo betice, kako ogromni robotski vitezi vsled sunkov Sile izgubljajo ščite in ude ter kako manjše in večje samohodke po srečanjih z bivšim temnim pripravnikom izginjajo v oblakih ognja. Fzzt, fzzzt, fzzzzzt!

Sila zadržana

Gledalni in slušni aparatusi se imajo torej skrajno fino. Toda v igralnem smislu je slika manj navdušujoča. Da je založnik odpustil nekatere člane ekipe, ki je delala prvenec, vključno s producentom in vojnozvezdnim gurujem Hadenom Blackmanom, se očitno ni izšlo, saj v TFU2 skoraj ni špilavskega elementa, ki se ne bi poslabšal. Slednje recimo drži za mikastenje, ki ga je po globini moč enačiti z onim iz prvenca. To pomeni, da lahko na srednji težavnosti še vedno brezglavo udrihaš po edinem mečevalskem gumbu, se naključno poslužuješ zdaj enega, zdaj drugega talenta in vseeno zabeležiš zmago. Na višji zagamanosti sta osnovna raba bloka in izmikovalnega skakanja nujnejši, toda Starkiller za sovrage načeloma ostaja pretrd oreh.
Tudi zato, ker igra od tebe ne zahteva posebne natančnosti. Ukaz za zaklepanje tarč je praktično nepotreben, miš in tipkovnica pa se izkažeta za približno enako učinkoviti nadzorni sredstvi kot joypad, ki je drugače priporočljivejši igrator. Okej, trdoživejši soldati z električnimi palicami, leteči trooperji, imperialistični ostrostrelci, sithovski vajenci, ki so imuni na napade s Silo, ter nevidne kanalje, ki jih je treba najprej osvetliti s strelami, te znajo ob podcenjevanju hitro poslati na oni svet in te prisiliti do nadaljevanja od zadnje nazorne točke. Sploh takrat, ko jim na pomoč priskočijo fiksni laserski topovi, roboteji in dvonožni AT-STji. Ampak načeloma se jih otreseš brez paničarjenja in znoja na čelu. V enki si se moral pri določenih vrstah soldateske bistveno bolj potruditi, da si jim prišel do živega, dočim gre tu preveč zlahka. S tega vidika izpade pretirano mogočen in univerzalen prijem, ki ga izvedeš z istočasnim pritiskom dveh gumbov in ki capina pošlje v zrak, kjer je nemočen.
Še bolj živcirajoče je nemara, da te pred pravim bojnim trudom igra vseskozi 'ščiti' tako, da te zlasti pri večjih nasprotnikih in šefovskih stvorih posiljuje s QTEji – pritiskanjem na gumbe v skladu z navodili. Z dotičnimi si se pogosto ukvarjal že v prejšnjem delu, tu pa prvina često preseže meje dobrega okusa in v tako nezahtevni obliki ni noben plus. Pri bojih s kapoti se tolažiš vsaj z občudovanjem spektakla, drugod pa zvečine mlatiš po gumbih in zehaš.
Jedki žolč moram zliti tudi čez dizajn premočrtnih stopenj, ki so v splošnem (odštevši Starkillerjeve nastope v omenjenih občasnih bombastičnih sekvencah) boleče monotematske, nerazvejane in obče nenavdihnjene. Ne glede na to, ali si na nevihtnem Kaminu, v zračni metropoli planeta Cato Neimoidia ali na plovilu Salvation, povsod te čakajo istovrstni ozki hodniki, dvorane in mostovi, ki povezujejo sosednje lebdeče platforme, ter mrcvarjenje falotov, katerih napadalni vzorci se začnejo prehitro ponavljati. Prav čuti se, kako je bila enica boljša. Imela je vsaj minimalno iznajdljivejše sovražnike in dvakrat več lokacij, kjer se nisi sprehajal le po betonu ter notranjostih železnih konstrukcij, temveč po bujni naravi. Pomniš močvirje Felucie in pustošenje, ki si ga v opravi črnega čeladarja zganjal na Kashyyyku, rodnem planetu kosmatih wookijev? Podobnih zelenih biserčkov v nadaljevanju ni.
Nakar so tu še vse ostale nevščenosti. Ploščadenje bi lahko malo razširili, a ostaja najbolj preproste baže. Miselne uganke zaradi samoumevne rabe Sile to v bistvu niso in rabijo bolj kot ne lomljenju hitrega tempa. Fizikalna pogona Havok in DMM sta začuda dosti manj poudarjena in opazna kot v enici, kajti okolica je dopadljivo uničljiva le tedaj, ko to predvidevajo skriptirani dogodki. Podobno velja za Euphorio, saj sredi bojne vihre ne opaziš več realističnega oprijemanja bingljajočih belih vojakov za gradnike okolice in sotrpine. Silske veščine ob nadgradnji ne ponudijo alternativnih načinov uporabe, le večji doseg in uničenje. Pozitivni in negativni konec sta enako nezadovoljujoča. Bitka z Darthom Vaderjem je duhamorna. Igranje teče pri fiksnih tridesetih sličicah na sekundo, čeprav bi šlo na abakih hitreje. In še kaj bi se našlo.

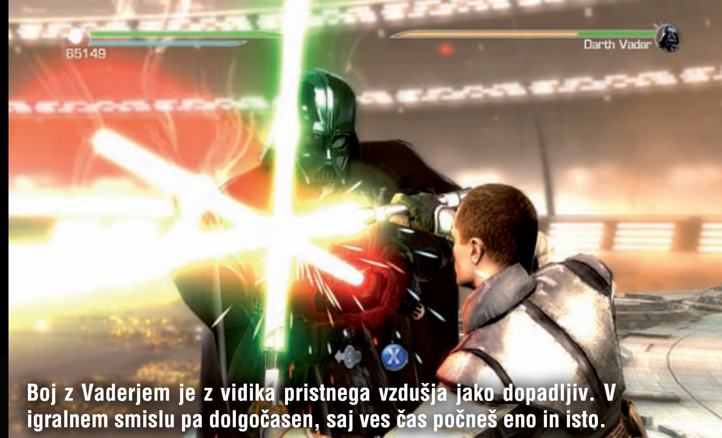
Konec slab, vse slabo?

Tako zanič, kot se morda sliši, Force Unleashed 2 ni. Kljub razočaranju in pogostemu zmajevanju z glavo sem se v njem občasno fino zabaval. Slabritenje s Silo in žaromeči je večidel zopet spektakularno in tekoče, glavni heroj pa kljub delni pomehkuženosti ostaja unikaten vojnozvezdni lik. A zaslužil bi si nastopiti v daljši, predvsem pa v bistveno bolj dodelani igri. Taki s konkretno zgodbo, številnejšimi in raznolikimi stopnjami, naprednejšimi QTEji ter globljim bojevanjem tako z navadnimi kot šefovskimi nasprotniki. Razvoj končnega dela načrtovane trilogije je pod velikim vprašajem, a njegov izostanek z ozirom na tu pokazano niti ne bi bil zamera, vredna sadističnega izživljanja nad ewoki.

Džedajski vajenec Case se pri rokovanju s svetlobnim mečem opeče, kot že dolgo ne.

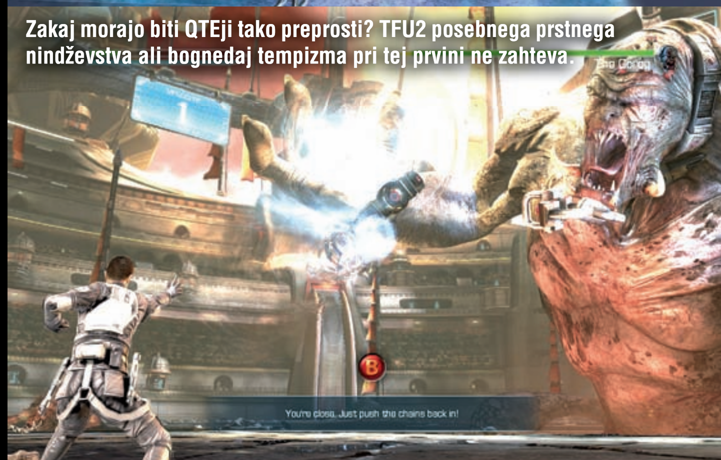
62 **moderna grafična podoba ✔ spektakularna raba Sile ✔ tekoče sekljanje imperialnih sil ✔ neopravičljiva kratkost ✖ izvirniku inferiorna štorija ✖ cenenost tepežkalnega sistema ✖ pomanjkljiva raznolikost ✖**

LucasArts



Boj z Vaderjem je z vidika pristnega vzdušja jako dopadljiv. V igralnem smislu pa dolgočasen, saj ves čas počneš eno in isto.


V kategorijo manj uporabnih Sil sodi odbijalni sunek, ki rabi predvsem uničevanju enega tipa sovragov – mehanskih pajkov.

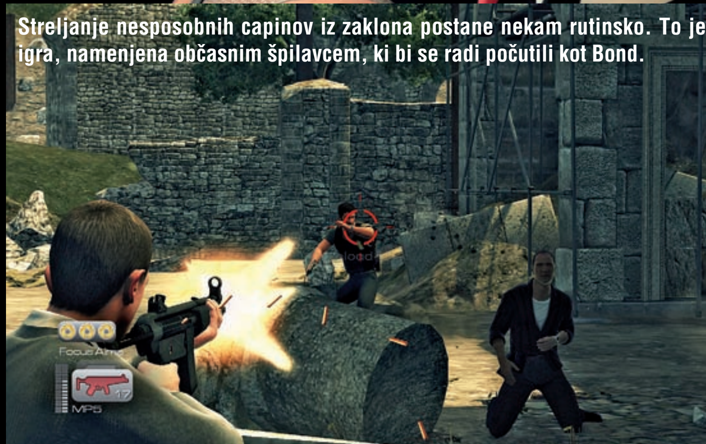
Zakaj morajo biti QTEji tako preprosti? TFU2 posebnega prstnega nindževstva ali bognedaj tempizma pri tej prvini ne zahteva.



Tako kot večina ostalih vojnozvezdnih likov je tvoj mentor, slepi general Kota, prisoten takorekoč le v animiranih prizorih.

'Miselne uganke' so pasuljske. Zaustavi vrteč artefakt, premakni platformo, vstavi in naelektri vezje, da odpreš vrata ...


007 Blood Stone


Splošni recept je nalik Quantum of Solace, a Blood Stone se igra bolje, je razgibanejši in vsebuje vozniške dele. Tudi z oldtimerji.


Streljanje nesposobnih capinov iz zaklona postane nekam rutinsko. To je igra, namenjena občasnim špilavcem, ki bi se radi počutili kot Bond.

Bond je idealen junak za videoigre. Perfektno strelja, vozi, lomi, govori, pije, seksa in rešuje svet, pri čemer se mu frizura ne razmrši. Šit je samo, da vemo, da uporablja cheate za nesmrtnost, babe in odganjanje ciroze jeter. Drugače rečeno: ni resničen. A kakor hitro bi obstajal, ne bi bil več ultimativna moška fantazija. Zato je pravšnji tak, kakršen je – relikviarna izmišljotina iz dobe, ko deci še niso bili objajčeni in so bile ženske voljno neemancipirane. “Would you drive? I feel much safer with a man behind the wheel,” ob prvem srečanju dahne dekle v Blood Stone. Ah, zlati časi.
No, če smo doslej nažigali igre po filmih z Jamesom, je Krvavi kamen druga pesem. Ni nastal po predlogi z velikega platna ali knjige, marveč je izvirna bondijada z večino pritiklin. Torej lastno štorijo, estetskim uvodom, uradnimi frisi & glasovi (Daniel Craig kot 007, Judi Dench kot M ...), namenskim komadom in pojočo zvezdnico, tokrat r'n'bjevko Joss Stone. Ta je stas in glas posodila tudi obveznemu Bondovemu dekletu, punci iz visoke družbe Nicole.

Find Bond!

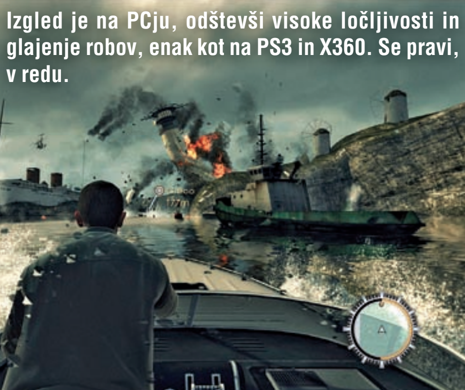
Nicole ima eno osrednjih vlog v zgodbi, ki ni nič boljša in nič slabša od večine filmov s slavnim agentom obveščevalne službe MI6. Varnost sveta je ogrožena zaradi bioloških orožij in krivookega negativca. Zato Bond premočrtno odskače po lokacijah širom sveta, od Istanbula prek Monaka do Sibirije in Burme.
Včasih v hekerski miniigrički, v kateri je treba pravočasno pritiskati gumbe, odpre sef ali vrata, s svojim pametnim telefonom pa redno skenira okolico. S tem napaberkuje ekstra podatke, recimo od kje je zlobnež dobil svoj avto, in vidi sovražnike. A levji delež igranja tvorijo tretjeosebno streljanje, tiholazenje, mlatenje in vožnja. Slednja je arkada nalik Burnoutu, v kateri za volanom astona martina DB9, koeniggsegga ali gliserja tiščimo gas in preganjamo negativca. Dohiteti ga ne moremo, dokler nam igra tega ne dovoli, zato je finta v ogibanju prometu in oviram, kot so rušeči se stolpi, helikopterji ter voda. (Ne v gliserju. To bi bilo trapasto.) Nič globokega, a zabavno vsled občutka hitrosti in enostavnega krmiljenja.
Slično velja za rešetanje, šunjanje in tepežkanje, ki gladko prehajajo eden v drugega. Bondovo preživetje temelji na skrivanju za objekti po zgledu Gears of War, od koder strelja. Sovražniki – soldati, opremljeni z dosti pokalicami in bazukami – so neumni, saj ne znajo dosti več od streljanja izza škatel ter počasne hoje med svojimi zakloni. Toda žur je v tem, da jih odstranjuješ v velikem številu, stilsko elegantno in na raznolike načine. Ko si stisnjen ob zid, lahko barabo recimo počakaš, da se ti približa, nakar jo iz zasede s pritiskom na gumb premlatiš ko vola. Če falotje še niso opozorjeni na tvojo prisotnost, jih lahko mnogo krepaš od zadaj, pri čemer so animacije izvrstno boleče. Ali jurišaš nanje in recimo dva na karate, tretjega pa gagneš s focus killom. To so takojšnji uboji, za katere posebno energijo nabiraš s fizičnimi obračuni. Se pravi, če nikogar ne treščiš po dominah, te specialke nimaš.

Well done, James!

Jasno, vsaka od naštetih plati je enostavna. Tiholazenje skorajda ne upošteva luči in kamer, mlatenje je stvar stiska enega gumba, streljanje pa je osnovno. Pogledaš iz zaklona, ratata, hitro nazaj. S pištolo z dušilnikom zlahka likvidiraš nasprotnika na drugem koncu arene. Po drugi strani pa mešanica dogaja. Sploh, ko se znebiš nekaj strahu in začneš uporabljati Bondove kungfujske spretnosti ter focus kille za množične masakre.
Poleg tega se Blood Stone na vse kriplje trudi, da adrenalin ne bi spustil. Peha te iz ene kočljive situacije v drugo, od skrivanja pred ihtavimi zrakomlatimi prek bega pred strupenim plinom in orjaškim rudarskim svedrom do metanja v zrak elektrarne ter rušenja polovice velemesta. Nekaj krogel te pokonča šele na najvišji zahtevnosti in nadaljevalne točke so razporejene s posluhom, zaradi česar igra ni tako zoprna kot prejšnja e-bondijada, precej slabša Quantum of Solace (J184, 59).

Grow up, 007!

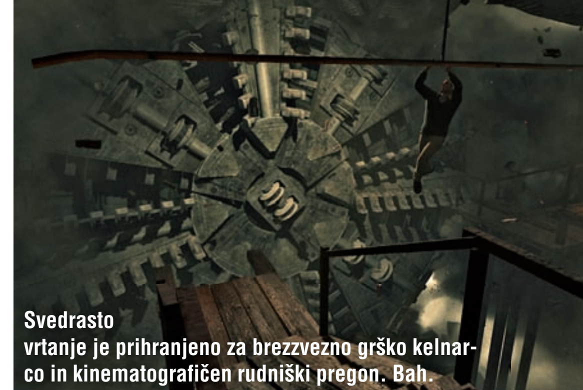
Ampak, problem. Tistih šest, sedem ur, dokler traja, je Blood Stone v redu. Nakar ga odložiš na polico in razmisliš o tem, kako brez poante je spletno večigralstvo za 2 do 16 sodelujočih, kjer se pač streljaš po nenavdihnjenih kartah. Kako nimaš želje, da bi ga šel še enkrat igrat, saj zaradi preproščine, linearnosti in umetne nespameti vse adute razkrije že v prvo. Kako je namenjen predvsem manj izkušenim, saj so za okoreleže tudi najvišje zahtevnosti mala malica. In kako bi si želel tega in onega, kar bi igro gotovo naredilo boljšo – podjetnejših capinov, taktično kompleksnejših situacij, zanimivejšega tepeža, zgodbe z manj logičnimi luknjami, več humorja in enovrstičnic Moneypenny, Qja in boljšega osrednjega negativca, saj je tale res beden. Zlasti pa dečve, ki bi jo 007 po londonsko nasadil, kot veli tradicija. Hja, Blood Stonovo sporočilo je jasno. Igralci iger ne fukamo!


Izgled je na PCju, odštevši visoke ločljivosti in glajenje robov, enak kot na PS3 in X360. Se pravi, v redu.

*Špili so novi filmi, se zadovoljno hehlja **Sneti**, ko z miško lovi a view to a kill.*

69 tekoča, razgibana mešanica streljanja, mlatenja in vožnje ✔ sčasoma razvodeni ✖ apn negativec ✖ deva je reva, ker njena luknja prazna zeva ✖

Bizarre Creations / Activision


Svedrasto vrtanje je prihranjeno za brezzvezno grško kelnarco in kinematografičen rudniški pregon. Bah.

PlayStation 3



PC verzija: 59,99 €
Xbox verzija: 69,99 €

PlayStation3 igra
Call of Duty: Black Ops

Call of Duty: Black Ops je nova igra največje akcijske serije vseh časov in nadaljevanje lanskoletne uspešnice Modern Warfare 2! Igralce bo popeljala za sovražnikove linije med najbolj nevarnim obdobjem človeške zgodovine. Igra je polna napete akcije, igralce pa bo postavila v čevlje elitnih posebnih enot, ki se ukvarjajo s prikritim vojskovanjem, nevarnimi operacijami in eksplozivnimi konflikti po vsem svetu.

69,99 €





49,99 €

Igralni plošček
Call of Duty: Black Ops PrecisionAIM (Xbox 360)

Izkoristite edinstvene "bojne" gumbe in prilagodite njihove funkcije lastnim potrebam in željam. Izjemna ergonomičnost je dodatna odlika ploščka, ki ima tudi 3-metrski povezovalni kabel.





49,99 €

Brezžični igralni plošček
Call of Duty: Black Ops PrecisionAIM (PlayStation 3)

Z PrecisionAIM natančnim merjenjem upočasnite vaš merek in poskrbite, da bo izstrelek zares zadel svoj cilj. Osvetljeni analogni paličici.





19,99 €

Gamerska podlaga za miško
Call of Duty: Black Ops

Black Ops podlaga za miško vam bo pomagala pri hitri ozdivnosti vaših ukazov. Bodite hitrejši od svojih nasprotnikov!







99,99 €

Gamerska miška
Call of Duty: Black Ops Stealth

Lotite se sovražnika s Call of Duty: Black Ops Stealth miško. Popolnoma nastavljiva miška bo pravo orožje v vaših rokah. Nastavitev ločljivosti do 5600 dpi, nastavljiva teža miške. Poleg miške je v paketu tudi 1 GB Dog Tag USB ključek. Nosite ga s častjo.

bolj novo





169,99 €

Igralna konzola
PSP 3004 + God of War: Ghost of Sparta

PSP Konzola vam omogoča igranje, gledanje filmov in slik in poslušanje glasbe ter njihovo delitev s prijatelji. Ima možnost pregledovanja internetnih vsebin preko vgrajenega Wi-Fi vmesnika. V tem kompletu je poleg konzole tudi igra God of War: Ghost of Sparta.



PlayStation 3





299,99 €

Igralna konzola
PlayStation3 160 GB

Prepustite se domišljiji! Uživajte v igranju iger v Full HD ločljivosti, gledanju kristalno jasnih Blu-ray filmov, pregledovanju slik, brskanju po spletu (Wi-Fi, LAN) in poslušanju glasbe. Ta različica ima vgrajen trdi disk velikosti 160GB. Priložen je brezžični igralni plošček PS3 Dualshock 3 Wireless.



BIG BANG
vedno nekaj novega

OD KRTOV DO PTIC

V davnih časih nerazvajenosti in sorazmerno bolj kakovostnih izdelkov smo v frpjkah lazili po brezkončnih blodnjakih in iz krtovega domovanja le redko dospeli pod sinje nebo. Raziskovanje je bilo prvoosebno, po rovih pa smo se premikali koračno in se obračali za 90 stopinj. Ponavadi smo imeli pri roki karo zvezek, v katerega smo skicirali zemljevide, saj samodejnega kartiranja tedaj še ni bilo. Domala brez izjeme smo napredovali premočrtno iz enega v labirinta v drugega. Čeprav takega načina špilanja danes ne bi povohali niti najbolj okoreli rudarji, so Dungeon Master, Might and Magic, Eye of the Beholder, (na podobicah levo) in še mnogo sorodnih naslovov tistih dni z zlato tinto vpisani v memoare metuzalemskih igralcev domišljijskih vlog. In po nekaterih sestavnih delih se nam pošteno toži, recimo po stvarjenju začetne tovarišije, kar je v današnjih časih eno-ličnih frpjk prava redkost.

Nakar je prišla revolucija. Ultima VII je leta 1992 prinesla dotlej nevideno svobodo. Ne le, da smo se lahko gibali, kjer nas je bila volja, in na lastno pest raziskovali pestro Britannijo, igra je bila življenjska kot malokatera zdajšnjica. Ljudje so bivali, kot bi bili resnični: podnevi smo jih našli v trgovini ali delavnici, v mraku so spali in godrnjali, ako smo jih zbudili. Lahko smo pobrali ali premaknili vse, kar ni bilo pribito, in mogli smo početi vrsto malih, nepomembnih opravil, od peke kruha in molže prek kovaštva do pijančevanja in kozlanja. Tak pristop v zvrsti ni postal samoumeven. Pravzaprav je v osemnajstih letih vzoru sledilo bore malo razvijalcev. Bethesda je na primer svobodnjaštvo vključila v svojo serijo Elder Scrolls, vendar je bila v Areni in Daggerfallu prostranost dežele prej cokla kot božji dar. Brez velikih spon so bili tudi Fallouti, pa Baldur's Gate in še katera frpjka, a nobena ni dosegla svobode in življenjskosti Ultime. Vse do leta 2001, ko je prišel Gothic. Ta je oba pojma zaradi odlične predstavitve dvignil na novo raven. Zato je toliko bolj žalostno, da je štirica to zavozila ...



Odličen prizor obračuna s trolom, ampak skupaj vzeto Arcania ne nudi posebnega privlaka, ne očesnega, še manj igralnega. Od frišnega razvijalca sem pričakoval prevetritev, ne nazadovanja. Škoda.

Arcania: Gothic 4

Gothic je že slabo desetletje sopomenka za prostrano pokrajino, čudovit naraven teren z bogatim rastlinjem in verodostojna naselja s prebivalci, ki ponoči spijo, čez dan delajo, zvečer pa popivajo. Štirica kao sledi temu ohlapnemu opisu – a četudi je videti kot Gothic, se izkaže kot podhranjena igra, ki bi Gothic zgolj rada bila.

Res je, da so avtorji to pot drugi, kajti JoWood, ki si lasti licenco, in originalni razvijalci Pyranha Bytes so se razšli. Slednji so medtem že izdali lastni, dosti bolj gothicovski Risen (J196, 77). Toda od novih najemnikov, nemškega studia Spellbound (Robin Hood, Desperados), sem vseeno pričakoval več. Predvsem, da ne bodo slepo kopirali in da bodo vdahnili blagovni znamki nekaj potrebne svežine. Vendar na moje veliko razočaranje niso pokazali nikakršne domiselnosti. Že tako smo Gothicom (in Risenu) očitali pretirano stopicljanje na mestu. Zdaj pa ne samo, da ni nič novega, špil se še oklestili. Novih, izvirnih pristopov ni, založnikova želja po lahkotnejšem, konzolni publiki podrejenem izdelku pa je botrovala mlačni in osiromašeni pustolovščini. Strahovi, ki smo jih dobili ob predogledu na E3ju, so se torej uresničili.

Nov fris, enako brezime

Brezimni junaček hlaček prejšnjih delov je od zadnjič postal novi kralj Myrtane, a temna senca mu je zameglila razum in spet je vojna pred durmi. V spletke so po stari navadi vpleteni tako orki kot obe taglavni božanstvi, Innos in Beliar. Pa še kak demon za povrh. Tenko bi piskala dežela, če se ne bi našel naključni ovčar brez imena, ki ga sla po maščevanju pripelje z rodnega otoka na celino, nakar se izkaže za edinega sposobnega spraviti kraljestvo v red in naučiti grdine kozjih molitvic.

Kljub temu, da je razvijalec nov in da v tem delu Myrtane še nismo bili, je prvi vtis domač. Pastirc recimo puli enake zdravilne zeli in gobane ter ugonablja enake živali in sovražna bitja kot poprej. Se pravi volkove in vepre, orjaški mrčes in kuščarje, gobline in okostnjake, trole in senčne pošasti. Nadalje sreča veliko likov iz prejšnjih iger, denimo Diega, Gorna, Miltena in čarodeja Xardasa. Krajinski videz je gothicovsko pester in sega od gozdov in pašnikov prek gorskih poti in slapov do utrdb in samostanov. Podrast je gosta, drevesa se zibljejo v vetru in okoli se podijo krdela zveri.

Ampak to ni dovolj za kakovostno igro. Spočetka še gre, ampak kmalu uvidiš pravo lice. Ustroj je enostavno orenk slabši od prehodnikov. Glavne zamere so premočrtnost, švoh naloge, ponavljajoče se igranje, prevelika lahkotnost in neosmisljenost sestavnih delov. Ter popoln ništrc novitet, recimo ugank! Sama dežela se mi takisto ni kaj prida dopadla. Ni spektakularnih prizorov, votline so imele vse istega arhitekta in zaselki ne delujejo verno. So nepodrobno in umetno zgrajeni, njihovi prebivalci pa so dosti manj življenjski kot prej in se niti ne zganejo, če mednje zvabimo kako zverino. Osrednjega mesta, kjer bi se počutili domače, si odpočili od besnega mahanja ter se šli malo priljudnega socializiranja, pa sploh ni.

Življenjski ritem Myrtančanov je slabo razvit. Nekaj sicer spijo, ampak nimaš takega občutka naravnosti kot v prejšnjih delih. Tudi zato, ker jih ne moreš razjeziti s tatinstvom ali izvlečenim orožjem, ker ti ne priskočijo na pomoč v nevarnosti, ker je veliko statistov in ker je igranja v naseljih res malo. Škoda.





Podzemlja je kar nekaj, a ne pridoda izkušnji, kvečjemu še bolj mori, saj je le ponavljajoč poligon z ogromno sovražniki. Skrivnosti in velikanskih nagrad ni, starodavnih puzel pa tudi ne. Škoda.

voljenje mi je lahko dal samo glavar, ki so ga zajeli orki. Da sem prišel do njih, sem bil primoran najprvo zrihtati stražarju šnops, tega pa je kuhal tip v gozdu, ki je izgubil prijatelja. Toda ni bilo dovolj, da sem ga našel. Ne, moral sem poiskati še njegov amulet, kar je zahtevalo en pretep in eno jamarsko odpravo. Potem sem šel po lestvici naročil nazaj in naposled sem celo vstopil v frdamano knjižnico, kar mi je odprlo prehod v naslednji okraj. Skratka, takih verižnih prilik je cela sorta in včasih se nalogodajalci kratkomalo delajo norca, saj ne držijo obljube in vedno iz riti potegnejo še kak opravek. Pri tem so kvesti rešljivi le na en način in razen v enem neznatnem primeru ni samoodločanja, komu boš šel na roko, kaj šele vejenja. To hkrati pomeni, da ni pridruževanja cehom. Kekca ukrojimo sami, globine pri tem pa itak ni.

Za nosom in pred ritjo

Igra je razočarajoče linearna, saj se prehodi v nova območja odpirajo postopoma, ko pač opravimo ključen kvest oziroma dobimo prepustnico, nakar vračanja ni. Na žalost ni niti motivacije za dodatno raziskovanje. Jasno je, da bo vsak pošten igralec prečesal gozdove. A če je bilo v Gothicih za to že doslej bore malo nagrad in skrivnosti, jih tukaj praktično ni. Slično nestimulativni so stranski kvesti, ki ne prinesejo nobene omembe vrednega plačila in so povrhu ustvarjeni z istim kopitom naberi/pobij določeno količino rožic/škodljivcev.
Nasploh je ekonomski model, če mu lahko sploh tako rečem, eden od osrednjih minusov. Denar in trgovci so namreč postranskega pomena, saj kupovanje skorajda ni potrebno. Orožja sem dobil od pobitih nasprotnikov, oklep je bil nekajkrat plačilo za dobro opravljene službe, dočim sem napoje, bižuterijo, strelice in ostalo opremo brez slabe vesti pobral iz skrinj po bajtah. Ni namreč ne kazni za zmikavstvo, ne moralne komponente. Zato alikimija in rokodelstvo ter z njima vsa botanika, rudarjenje in skubljenje živali nimajo prave veljave niti na višji težavnostni stopnji.
Razlog za lahkotnost je takisto poenostavljen boj, ki celo pri najhujših beštijah zahteva le besno klikanje in občasen preval vstran. Blok je odveč in za povrhu spet deluje klasična gothicovska fora, obstreljevanje s čarovnijami in puščicami od daleč ali s skale.

Zameri sta slab, črevast konec, ki taki igri ne pritiče, in odsotnost domačnostnega mesta, kamor bi se vračali po mir, zaloge in kakšne bolj prijludne naloge. Na koncu sicer pridemo v prestolnico, vendar je le bojna arena oziroma blodnjak z nemrtvimi za vsakim vogalom, brez ene same človeške duše. Škoda.



Nesodobna zgradba

Naslednja, še večja zamera je potek igranja oziroma rdečenitne naloge. Te komaj presežejo domiselnost obrobnih opravil in so mnogokrat neumne, za lase privlečene in najedalske. Niti ene samcate reči ne moremo urediti v eni potezi, marveč nas, silnega junaka, ki dobesedno z enim udarcem pobije tri orke, kot tazadnjega pritepenca pošiljajo na cenene zadače, ki jim ni ne konca, ne kraja.
Da se na tak način dogodivščina otvori, je razumljivo, zato nisem imel nobenih pomislekov, ko si je fotr od izvoljenke zmišljeval čuda preizkusov. Ampak ta vzorec se ne spremeni, le stopnjuje se vse do konca. Kamorkoli sem prišel, je bilo treba za dober dan, preden sem lahko vstopil v grad, storiti dobra dela. Da so mi dovolili avdienco s poveljnikom ali izpolnitev tistega, po kar sem prišel, pa sem moral nasploh rešiti vse lokalne težave. Pri tem se mi ni zdelo posrečeno niti eno opravilo in za razliko od prejšnjih poglavij se mi nikoli ni nihče pomagalno pridružil.
Nekje sem bil na primer namenjen v knjižnico, a do-

Velik korak nazaj

Arcanio so podredili joypadu in povprečnim ameriškim igralcem, ki se jim blagovna znamka Gothic dotihmal ni uspela prikupiti. Njim na čast so najbrž postavili velike bebave klicaje nad 'pomembne' ljudi in cilje nalog. Toda mar je bilo treba zaradi ameriških xboxarjev (različica za PS3 sledi prihodnje leto) narediti dialoge karseda osnovne, odpraviti uke in veščine od prej, onemogočiti tepež s komerkoli, ukiniti pomoč soljudi, dizajnirati ponavljajoče votline ter ustvariti nezaslišano reven in raven špil, tako ozemeljsko kot nalogovno? Mar bi bilo res tako težko vdelati kake zagonetke, cepljenja poti in odločanja? Pišuka, saj ne gre za nek ruski klon Gothica, marveč za njegov polnopravni četrti del, ki je slabši od enice. Po ničvrednosti resda ne more konkurirati Forsaken Gods, hroščatemu indijskemu dodatku za trojko. A je še vedno kot obrok v tovarniški menzi: dober za drek doštukat, če košta petaka, vendar daleč od sladokusja in cmokanja. Nakupa za polno ceno nikakor ne priporočam.

Boj je tako klikotav, da se mi je smilila miš. Orožij je nekaj, sčasoma dobiš nekaj posebnih udarcev, čarobne veje so tri, moremo pa še lokostreljati, vendar so te veščine neizdelane. Napram ostalim sorodnicam, kjer komaj čakaš na naslednji izkustveni nivo in na nova znanja, je tole klavrno. Škoda.



LordFebo vije roke: »Avbe, Gothic, kaj so storili, te v mlačno kašo spremenili.«

59 špil brez ene pozitivnosti ✖ nazadovanje v vseh pogledih ✖ ravno, plitko in revno špilanje ✖ zaključni del ✖

Spellbound / JoWood

Call of Duty





Priznajte. Ko je studio Infinity Ward letos spomladi vrglo v luft in je začel puščati zaposlene kot preluknjan vietkongovec kri, ste se gotovo vprašali: "Krščen matiček, kdo bo pa sedaj delal *dobre* Call of Dutyje?!" Pa čeprav petica – World at War (185, 79) spod rok Treyarcha sploh ni bila slab špil! Še manj žal zgolj konzolna trojka (J161, 84), ki jo je takenako dostavil ta kalifornijski studio. Tovrstno mišljenje je pač težko zameriti, saj je Infinity Ward zasluženo veljal za avtorja serije in je izdelal njene najbolj razvpite dele. Treyarch je bil vedno 'tista druga hiša za Call of Duty', ki je v Activisionov urnik vskočila, da smo imeli kaj igrati med 'tapravimi' izvodi serije, medtem ko so IWjevci AWjali in z Bobbyjem Kotickom postavljali pasje utice iz dolarskih bankovcev. Ampak jedro ljudi, ki so zloglasni niz postavili na noge, je zdaj prebegnilo k Electronic Artsu in odgovornost za blagodat Klica dolžnosti je padla na Treyarch.

So se možje in žene vdali pritisku? Pa kaj še. Rambovsko so si zavezali trak okrog glave, prijeli pod eno roko puškomitraljez in pod drugo metalec granat ter se kričeč "ZA DOMOVINO!!!" spustili v boj. Resno. Black Ops je najboljši Call of Duty doslej.

LAUFAJ!

"Res so imeli zahtevno delo," boste nekateri cinično dejali, "saj so ti naslovi vendar zmeraj bolj film in zmeraj manj igra! Zaporedje akcijskih kadrov bi znal vkup zmontirati še šolar." Taki pomisleki niso iz trte zviti. Saj poznate tisto reklo, da smo stopnjo za prvoosebno streljanko nekdaj ponazorili s karto, danes pa jo z zaporedjem režijskih rezov. Black Ops se do pičice drži tega recepta in kdor ima rad peskovniške igre in stare favorite, bo tule tenko piskal.

Pozabite na svobodno pohajkovanje po karti, saj ima okolica le dve nalogi: da sezuti zevate in da vaš pogled ter gibanje usmeri tjakaj, kamor hoče režiser. Nakar boste zazevali še enkrat, ker se bo pripetil kak še posebej gromozanski razfuk. Raziskovanje in skrivnosti? Dajte, no. Tempo je tako hiter, da še vseh letečih črevc ne uspeš zapopasti in ti jih zato igra večkrat radodarno poudari z upočasnjenim posnetkom. Vi bi pa raziskovali? Nak, kakor hitro se ustavimo, nam začno kameradi, poveljnik ali vest težiti, da je treba dalje. Neumorno, ker je USODA CELEGA SVETA NA KOCKI, PRMEJDUN, in imamo pred sabo še dve garniziji sovragov, ki ju je treba postreliti. TECI, BOG TE NIMA RAD!

Ja, Call of Dutyji so postali interaktivni visokooktanski akcijski filmi, kjer kot ubrisan dirjaš od ene točke do druge, medtem ko ti čutila bombardirajo eksplozije, bobnenje in kriki. Potem se konec neke scene zaveš, da ti utrip divja kot za stavo. In v tem je finta: igralca tako potopiti v dogajanje, da bo pozabil, da v resnici ni naslonjen na kopito M16 in do pasu v močvirski vodi. Koga tedaj briga raziskovanje in iskanje različnih poti? Black Opsu to kar uspe.

James Bond CoD7

Najprej zato, ker se ne spreneveda kot določeni sorodniki. Ja, tebe gledam, Medal of Honor. Že v začetnem meniju ti je jasno, da boš deležen dvojega: divje akcije in napete zgodbe. Kot posebni agent Alex Mason si namreč privezan na zasliševalski stol in priklopljen na nekaj desettisoč voltov. Kdorkoli te ima v pesti, ni prijazen in rad pritiska na stikalo za elektriko. Lahko se oziraš naokoli, na primer do sosednjega ekrana, kjer nato izbiraš misije v enoigralski kampanji. Skoznje se vračaš v najbolj temačne kotičke svojega spomina v upanju, da ti bo kaj bolj jasno, kdo in zakaj te ima priklenjenega na stol. (Mimogrede, na PCju urno stiskaj preslednico in na PS3 ter X360 levi in desni sprožilnik, da se odpneš, pojdi do edine tipkovnice, ki jo lahko uporabiš, in vpiši DOA. Tako najdeš skrito strelsko igrico Dead Ops Arcade, podobno Robotronu.)

To je podlaga za doslej najbolj vzdušni zaplet v Call of Dutyjih. Zaradi konteksta so bili prejšnji deli franšize v prvi vrsti vojaške streljanke in šele Modern Warfare je zares vpeljal idejo kriminalnega romana, kar je nato nadgradil z dvojko. Pri Treyarchu so se gotovo vprašali, kako še preseči to zmagovito formulo, in prišli do verjetno edinega možnega zaključka. Napravili so vojaško bondijado, ki ni omejena na en konflikt, marveč se razpenja od konca druge svetovne vojne do Vietnama in čez.

Ta koncept jim je dal obilico svobode. Zaradi množice lokacij je Black Ops grafično zelo slikovita in raznolika igra. Začnemo denimo na Kubi ravno med vzponom Castra na oblast, koj nato nas pahnejo v ledeno mrzel sibirski zapor, malo kasneje ždimo do vratu v vodi Mekonga v Vietnamu. Zelena kulisa pragozda se izmenjava z rdečerjavim peskom obrambnih jarkov Khe Sanha in potem z belino ledenika nekje na Uralu. S tem v zvezi je pisan tudi seznam sovragov, saj se tepemo tako z raznimi sovjetskimi držžavnimi in odpadniškimi frakcijami kot vietkongovci, Castrovimi komunisti, nacisti (itak) in celo z Britanci.

Okej, številna mesta je imel že Modern Warfare 2. Toda širok časovni interval v Black Ops ponudi podobno širok spisek orožja. Od šmajserjev v stopnji z naciji do M16 in FN FAL do eksperimentalne G11. V oborožitvi imamo dvoročno vihtene brzostrelke, puškomitraljeze, metalce granat, snajperice ... Vse, kar lahko nase navesi soldat. Celo šestcevni minigun.



Mason ni tako star, da bi sam obredel vsa v besedilu omenjena bojišča. Skočimo tudi v škornje Viktorja Reznova in Masonovega kolega Hudsona.



Ne, en vojak v rokah ne bi mogel krotiti miniguna in špil je na več mestih hecen. Toda ob krvošpricu na ekranu te to kaj malo briga, ker se imaš preveč dobro.

Black Ops

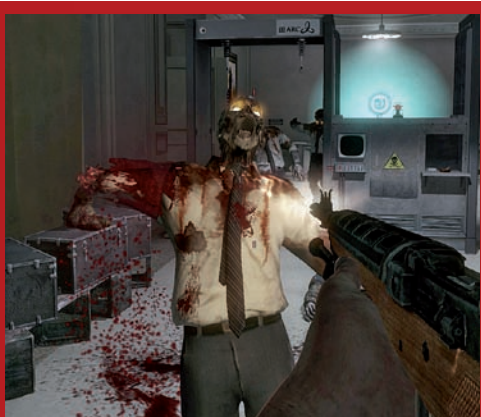




Prav tale scena z utrganim naskokom severnovietnamske vojske v Khe Sanhu je eden redkih primerov tečnega skriptanja. V izogib zatikom: pojdite za agentom Woodsom in zbrcajte sode v jarke.

KLIC NAGNITEGA MESA

Da ima Black Ops namesto samosvojih izzivov iz Modern Warfare 2 zombije, ni naključje, saj so jih ravno Treyarchovci izumili za World at War. Tamkaj so marca 2009 čisto nedolžno na svitlo dali dolpotegljivo vsebino s preprosto karto, polno nacističnih nagniteže v. A reč je požela tako velik uspeh, da je urno postavila rekord dolvleke tovrstne vsebine na Xbox Livu. Zaradi norije sta sledila še dva paketa kart in oba so razgrabili večmilijonkrat. Ja, kako bodo pa služili sedaj, ko so nagniteži v Black Ops že privzeto? Nič bati, če so šle pakunge klasičnih večigralskih kart za MW2 za med, bodo šli tudi dodatki za Black Ops, na katere so že namignili.



Tu pridemo do drugega vidika svobode: igralskega. Ker zasledujemo tajne soldate, ki so počeli nikoli zabeležene misije, se lahko BO sprehaja na meji verjetnega, a ne pade čez rob in te ne udari v glavo s kako popolno zblojenostjo. Še vedno gre za orožarsko pornografijo za ljubitelje The Expendables, ki pa ne žali naše inteligence. Namesto tega vriskamo, ko s protiletalsko raketo sestrelimo vesoljsko raketno plovilo, vdremo v skrivno podvodno bazo in obstreljujemo postojanke v laoški džungli. Obenem zaradi tega hitro preskakujemo med adrenalinskim toboganom, tiholazenjem in pripovedjo. V Modern Warfare so se stopnje delile posebej na tiholazne in rešetalske, tu pa v isti pilotiramo helikopter in se koj nato stiskamo v tesnih jamskih rovih. S tem v zvezi je vdelanih nekaj zanimivih novitet, denimo usmerjanje voda specialcev z vohunskim letalom SR-71 blackbird, kjer z neba pomagamo soldatom skozi snežni metež. In poslušamo, kaj imajo povedati.

Scenarij

Največji uspeh Tajnih operacij je, da strelske scene dejansko začneš razumeti kot elemente pripovedi. Pozorneži bodo skriptanje kajpak zaznali, saj je igra okrog njega zasnovana. Toda le na peščici mest je dovolj tečno, da začne iti na živce, drugače pa se odlično vklaplja v tok dogajanja in večinoma ni v napoto. Pa tudi, ko je, ob kakem slabo narejenem kadru rade volje stisneš zobe, samo da vidiš, kaj se zgodi potem. In razplet ne razočara. Alex Mason in njegovi tovariši bodo doživeli kar nekaj presenečenj.

Liki z izjemo Masona in sovjetskega komandosa Viktorja Reznova, ki se vrača iz petice, niso baš za v karakterne drame. A prepričljivi so in vzljubimo jih, saj jim igra tokrat nameni dovolj pozornosti in vrstic govora, da nam ni čisto vseeno, če krepnejo. In ko krepnejo, to napravijo v filmskem stilu. Ponavadi v upočasnjenem posnetku, ki pokaže, kako jih raztelesi. Brrr. Smrti so tokrat zelo grafične, eksplicitne. Kdor je igral petico, bo takoj vedel, za kaj gre. Kri šprica v zapretiranih gejzirjih, zadetki iz šibrenic trgajo ude in mečejo nesrečneže po zraku, zažigalni naboji jih goreče pošljejo v kričeči dir. Avtorji so pozabili, da se ne obnašajo vsi ljudje kot zombiji, ko jih zadeneš.

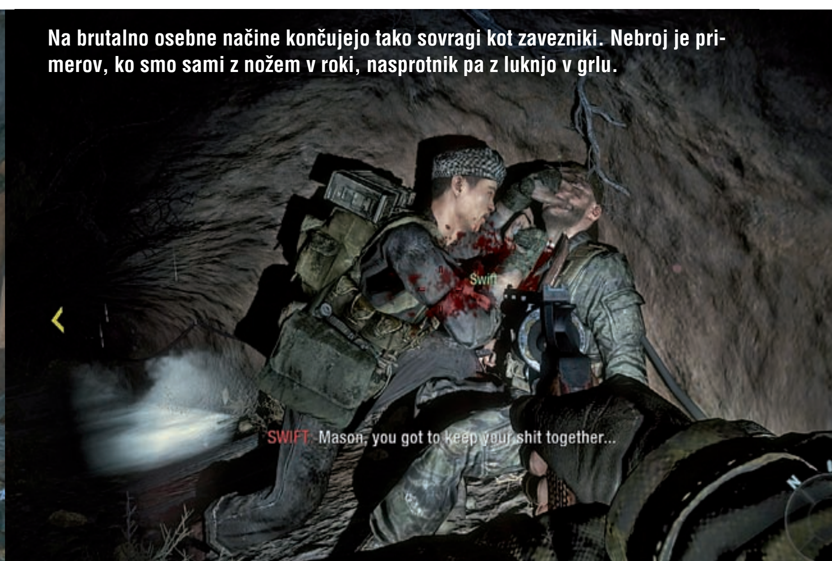
Te krvave scene so včasih skrbno tempirane, da poudarijo udarnost dogajanja. Kdorkoli je pri Treyarchu skrbel za vzdušje, je vedel, kaj počne. V sceni preboja iz sibirskega zapora se zares počutiš kot pri tisti slovitimisiji v Stalingradu v prvem CoDju. In ko se v Vietnamu pri nočnem boju na reki ob soju eksplozij začne poleg rolati Sympathy for the Devil od Rolling Stonesov, si fertik. To je verjetno poglavitni razlog, da se je težko odlepiti od ekrana, in mislim si lahko, da bodo nekateri špil končali v enem sunku. Po dolžini se postavi nad oba Modern Warfara, od katerih je daljši za kako uro. Res pa je, da to na normalni stopnji še vedno pomeni okrog sedem, osem ur, kar ni obilno.

Akcija!

Ja, kaj pa igranje, boste porekli? “Saj veš, tisto, ko stisneš petelina in delaš ratata?” Black Ops je tod čisto standardne baže. Falotje naletavajo, dokler jim režija ne pove, da je sedaj pa dovolj in lahko ostanejo za kulisami. Scene so kot v poprejšnjih CoDjih izdelane tako, da se pridaniči obvezno prikažejo iz več smeri in nadstropij. Glavni izziv je torej urno popokati vse, ki molijo glavo izza zaklona, in se hkrati tiščati zadosti k tlom, da je ne skupimo. Pogled lahko nagibamo izza zaklona, ampak seveda te capini hitro šutnejo usred čela, tako da to ni neka prednost. Zdravje se obnavlja samodejno, vendar tudi to ne pomaga, ker so prostori ponavadi taki, da smo v navzkrižnem ognju, če hitro ne vrnemo bolečine tja, od koder prihaja.



Black Ops poganja nadgrajeni srček iz World at War, ki ne omogoča prostega rušenja zidov. Bad Company (2) je zato večigralsko še vedno naprednejši.



Na brutalno osebne načine končujejo tako sovragi kot zavezniki. Nebroj je primerov, ko smo sami z nožem v roki, nasprotnik pa z luknjo v grlu.


Filmske niso le sekvence, marveč tudi holivudski glasovi za junaki. Masona govori Sam Worthington, Hudsona Ed Harris, Reznova pa Gary Oldman.



Helikopterjev je kot listja in trave in vprašaš se, če se ni v Treyarch vtihotapil Michael Bay. Poleg zrakomlatov upravljamo še čolne in mopede.

To pa je tudi vse, kar počnemo, saj nam igra malone na slehernem koraku pove, kaj moramo napraviti. Sledi temu človečku, tamkaj se vrzi na tla, brcni oni sod. Če ga kej resno polomimo in odvandramo v napačno smer, špil znori in naloži zadnjo shranjevalno točko. Nak, miselnega napora res ni in vse je usmerjeno v čim bolj gladki tek filmskega traku. Kot sem dejal, kdor ima raje peskovniške streljanke in mu zaradi tega že prejšnji deli franšize niso bili všeč, naj se Black Opsa raje ne loteva, ker bo na istem.
Zato pa se boste kaj lahko namatrali prstnično, saj znajo biti določene scene, kot smo od CoDjev vajeni, pasje. Indikator ti sicer pove, od kje letijo krogle, ki te luknjajo. A to ni še nič, kajti da sovraga ugledaš, moraš pokukati iznad zidca, pri čemer falotom hitro uspe headshot. Predvsem pa se rado pripeti, da te kdo strelja skozi špranjo, ki je s tvoje pozicije slabo vidna in ti pol ure sploh ni jasno, kaj vraga se dogaja. Plus to, da včasih grdini vedo, kateri material se da prestreliti, in vas potamanijo, ko se hihitate za leseno desko. Na normalni težavnostni stopnji od štirih resnejših tovrstnih zatikov ni, z izjemo dveh neočitno skriptanih dogodkov, ki potrebujeta nekaj poskušanja na slepo. Na višjih je seveda težje in kdor se ima za natančnega strelca, naj kar pogumno začne na veteranski.

Rez!

Nad umetno pametjo ne gre biti navdušen. Večina scen je skriptanih in če ste na nepravi poziciji, ne sovrag ne zaveznik včasih ne vesta, kaj naj storita. Zato si priča hecnostim, ko zi žerman teče mimo tebe, pogrunta, da si v bistvu za ustrelit, ampak potem spet steče mimo tebe v drugo smer in tako dalje. No, to se ne dogaja pogosto in ni problem, ker nas špil zasipa s toliko sovražniki, da smo bolj zaposleni z njih odstranjevanjem kot s kritičnim bolščanjem v zblojence. Bolj najeda dejstvo, da nas kameradi kar dostikrat pustijo na milost in nemilost kroglam, čeprav smo jim zaupali svoj hrbet v kritje. Ker jim je režijska tablica ukazala, naj oddirjajo do naslednje točke, jim dol visi, če smo mi še nekje zadaj, obkoljeni z gručo prav tako zaostalih nepridipravov. To te nauči, da se nenehno oziraš za hrbet in zraven kolneš ko soldat.
Druga neljubost so včasih zelo čudno postavljene shranjevalne točke, saj položaja seveda ne moreš shraniti kjerkoli. Ja, to je tista klasika, ko krepneš takoj za daljšo vmesno sekvenco, nakar presenečen pogruntaš, da te je igra ponovno rodila pred njo. Tega zareees ne bi bilo treba, alo!
Bržčas je to posledica zategnjenega razvojnega časa, kar se da sklepati po še enem dejstvu. Namreč, da podoba precej niha. Na nekaj mestih ni zavidljiva, s spranimi teksturami in kockasto geometrijo, ki ti potegne fris skupaj. Spet na nekem drugem koncu nisi ziher, če nisi slučajno padel v dober mod za Crysis. Apropo, špil na marsikaterem peceju trpi za zatikanjem in nizkim številom sličic na sekundo. To pripisujejo zlasti Steamu, ki skrbi za zaščito pred kopiranjem in je hkrati Black Opsova nalinijska hrbtenica. Ja, Para je za igranje neobhodna.

Adijo, IWNet

Kljub Steamu pa lahko PCjaše razveselim, da je šel na liniji IWNet iz Modern Warfare 2 papa. Black Ops ti ne vsilijo izključnega avtomatskega iskanja nasprotnikov, marveč premorejo namenske strežnike, čeprav lahko ti tečejo le na uradnih fizičnih strežnikih, ne pa denimo na domačih. No, še vedno je moč pri postavitvi žokati precej več nastavitev kot v MW2, zato bodo navdušenci nad posebnimi modusi spet vriskali. In nemara počeli svoje, saj se vračajo orodja za modificiranje, ki jih predhodnik takenako ni poznal.
Večigralstvo v CoD7 gradi na temeljih, ki jih je postavilo tisto iz Modern Warfare 2. Se pravi na spisku različnih modusov, od deathmatcha do zasedanja položajev. Ob tem si z izkušnjami odklepamo dodatno opremo, z zaporedji pobojev (kill streaki) pa posebna orožja na karti. Novost so tako imenovani 'wager matchi', kjer stavimo svoje z uspehi pridobljene novce za to, ali bomo zopet zmagali. Oprema je bila deležna mnogih optimizacij, zaradi česar se zdi špil zaenkrat dobro uravnotežen. Tlake pri odklepanju je manj, med dodatki pa zdaj najdemo pobarvanke za frise in orožja. Za boljši občutek so zaslužna tudi prizorišča, ki so končno take velikosti, kot bi morala biti že v predhodniku. Vrnili pa so tudi nagibanje pogleda. Celokupno gledano multiplayer nudi boljšo izkušnjo kot pri Modern Warfare 2. Konzolaši bodo po drugi plati ob deljenem zaslonu, ki ga računalniki ne poznajo, razočarani. Na ta način lahko v primeri s štirimi poprej igrata le dva, močno okleščeni so tudi parametri za nastavljanje. Za povrh na vseh sistemih manjka hardcore mode! Močno upam, da je to le rezultat pomanjkanja časa in bo zastonj priobliženo nazaj. Ja, vem, optimist.
Slabosti se prenašajo tudi v zombijski modus, ki je namenjen sodelovanju štirih ljudi, čeprav ga je moč igrati samotarsko. V njem v vlogi predsednikov JFKja, Nixona in Castra (!) ter sekretarja McNamare koljemo neskončno vrsto zombijev, ki so vdrli v Pentagon. Gre za posrečen nadomestek načina spec ops iz MW2, ki sicer resnobni igri pridoda nekaj komičnosti. Ustvari občutek morbidne, cinične satire, ki je spremljala vietnamske vojne filme.
O ja, pri Treyarchu zelo dobro vedo, kaj delajo. Vedo, da si lahko privoščijo zafrkavanje. Zakaj? Ker so naredili tako dobro igro, da se bo ljudem v vsakem primeru smejalo.

Aggressor se z razglednic Kube in Vietnama reži s cigaro v gobcu ter mitraljezom v roki.

84 nepopustljivo filmsko vzdušje ✔ napeta zgodba ✔ pisana raznolikost ✔ fajn streljanje ✔ prečiščeno večigralstvo ✔ zna biti zabavna ✔ nerodno postavljene shranjevalne točke ✖ slaba umetna pamet ✖ manko prave igralne svežine ✖

Treyarch / Activision


Na nekaj mestih te že v puščavništvu podražijo z nafrfuljenim videzom krepel, kakršna si lahko sčasoma oblikuješ na liniji. Roza puške Hello Kitty? Itak!


Čeprav je akcija ravno toliko zapretirana kot v Modern Warfare 2, zgodba ni tako za lase privlečena, zato si pripravljen marsikaj odpustiti.



Blade Kitten

Baba-mačka? Je za vogalom Netopirmož?! Ne, kajti v tem izdelkiču, ki se zgleduje po novih delih Star Wars in hoče biti nedeljska risanka, ima glavno vlogo galaktična bounty hunterica Kit. Punca je vsa animejska in rožnata, hkrati pa gobčna in skulirano samozavestna, kot bi bila ozadna plesačica v videu z Beyonce. Tudi rep ima in je poredno spogledljiva, kot se spodobi. A to ji ne pomaga kaj dosti na planetu Hollow Wish, po katerem najprej preganja sebi slično bjondasto bitje, nakar se speča z govorečimi živalmi, nabriše kup robotov in zabrede v širše spletke. Zgodbica ne bo pobrala nobene scenaristične nagrade, a dokler igraš, kar vleče. Malo namiga na skrivnostno ozadje tu, ščepec zarote tam, kak hecen lik prisopiha mimo, pride do velike eksplozije in zadeva funkcionira. Škoda le, da 'profesionalni govorci', s katerimi se Krome Studios izrecno hvalijo, delujejo nezainteresirano kot gostje pri Slaku.

Mačke bi kupile meč

Slična mešanica simpatičnosti in napak je igranje. Blade Kitten je od strani gledana akcijska avanturica, ki po žanrsko usklajenem receptu združuje skakanje, tepežkanje in miselne oreščke. Največji poudarek je na hopsanju, saj si levji delež poti naprej utreš s skakanjem in oprijemanjem kamnitih ter železnih ploščadi. Zelo važen element je, da zna Kit mačje plezati po straneh platform in viseti s stropa, s čimer marsikdaj najde pot dalje. Platformska akcija sicer ni napredna, zapletena ali težkokategorna. Takisto ni izziv za izkušenca. Je pa, tako kot fabulica, v redu in ima več plasti. Tisti, ki ne obvlada, bo z nekaj truda že prišel skozi špil. Znalec pa bo z bolj mojstrskimi skoki (ki se kajpak ne morejo meriti z Mariovimi!) dosegel skrite kotičke, kjer se rade skrivajo izdatne denarne nagrade. Tako ali tako na poti neprenehoma pobiraš draguljčke različnih vrednosti, s katerimi si polniš mošnjo. Za nabrani cekin v trgovini Pri zmešanem tujcu, ki je bolj lucasovski kot siva brada in ga lahko prikličeš kadarkoli, kupiš še tri vrste meča, si povečaš zdravje in energijo za tek, se preoblečeš in podobno.

Omenil sem meč – upravičeno, kajti punčara je dobro oborožena. Za razliko od mnogih tovrstnih iger ne s strelskim orožjem, temveč z energijskim rezilom. Z njim lahko udarja od blizu ali ga meče v prostor, s čimer klati oddaljene sovrage ali sproži kako stikalo. Tepež ni dosti več od knofodrka z občasnimi rahlo naprednejšimi prijemi, kot sta blok in tiščanje desnega gumba, da sitnemu ščitonoscu odvzameš pokrovko za kanto. A velika večina sovražnikov pade pod navalom besnega klikota med norim, komajda nadzorovanim poskakovanjem po prostoru. Temu se ne morejo upreti ne oklepljeni soldati, ne manjši in večji kovinkoti, plazeči se ter leteči sluzkoti in alienske nakazice. Če pa že crkneš, te ne skrbi, kajti nadaljevalnih točk je obilo in napredek se shranjuje sproti.

Uganklčice, če jim lahko sploh rečem tako, so slično enostavne. So vrste 'ustavi se na očitnem mestu in pritisni gumb', nakar se nekod nekaj podre ali izklijuči in lahko greš naprej. Namenjene so bolj rahlemu oddihu in spremembi tempa kot mozganju. Pri tem ti mestoma pomaga leteča žverca Skiffy, podobna oni iz risanke Lilo & Stitch, ki kvari mašine in zna na vnaprej določenih mestih prinesti oddaljene draguljčke.

Nekaj za bratca

Če so glavni vidiki igre tako ajnfoh, zakaj potem relativno visoka ocena? Ker gre za zabaven, tekoč, pisan in veder miks pristopov. V nobenem od njih ni odličen, skupaj pa dajo fajn izkušnjico, ki je v svojih šestih urah dovolj razgibana, da ne dolgočasi, in ki na Steamu (ter v spletnih trgovinah od PS3 in xboxa 360) stane primernih 12 evrov. Nivoji so grafično zadosti raznoliki in sčasoma uvedejo dosti različnih prijemov, od počasnega raziskovanja blodnjaških sklopov hodnikov prek ponorelega bega pred alienskimi hordami do šibanja od ene nadzorne točke do druge ter skoka na jezdno živinče v slogu Yoshija, ki zna v teku razbijati skale.

Resni igralci, vajeni 'tapravih' špilov, tu ne sicer bodo prav dolgo zadržali. Stik poligonskih likov, zlasti naše junakinje, s podlago je pretirano ohlapen, da bi zahtevnejši po desetih minutah ne začeli gledati križem. Preveč je nivojev, kjer delaš eno in isto, ne da bi se recept vsaj malce spremenil. In veliko je zamujenih priložnosti, da bi bila igra naprednejša in boljša. Lahko bi recimo imeli zemljevid, dobrodošle bi bilo nekaj nelinearnosti in kaka stranska naloga, morda glavno sučišče (hub), iz katerega bi se odpravljali po planetu ... Take ideje se med igranjem kar kopičijo. Tudi hrošče bi lahko bolj iztrebili. A po drugi strani je Blade Kitten pač enostavnejša igr(ic)a, namenjena tistim, ki jih vzburja ona druga Kitty – osnovnošolcem, mlajšim najstnikom in puncam. Od tod plitkost, saj želi streči najširšemu skupnemu imenovalcu, in nabiranje robe, saj vemo, kako obsesivni so otroci do takih reči.

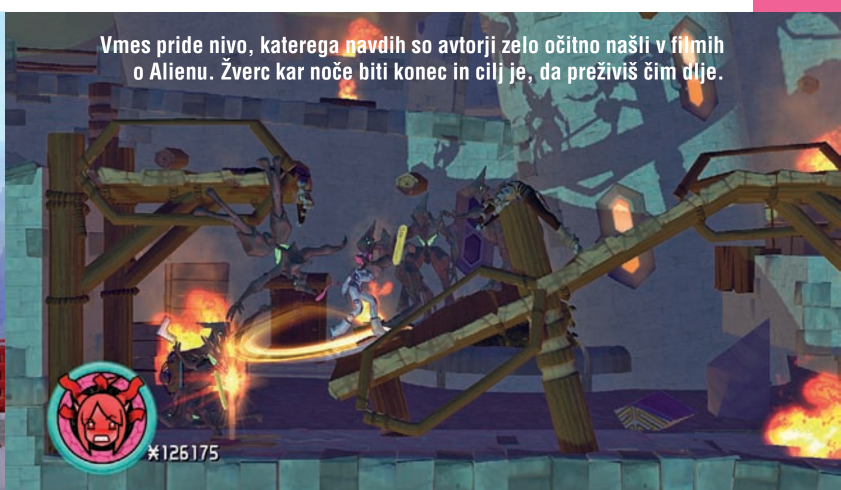
Cosplayevsko crossdresserski ***Sneti*** *vlomi v vesoljsko mačje zavetišče Gmajnice IX.*

70 simpatično mešanje vidikov ✔ farbovitost ✔ primerna cena ✔ nezanesljiv stik s podlago ✖ nekaj prerazvlečenih delov ✖ preveč osnovna in nedodelana ✖

Krome Studios / Atari



Gromozanski šef na tejle sliki obeta napet boj v slogu najhujdejših sekljačin. Toda v resnici je bežalno enostaven, tematiki igre primerno.



Vmes pride nivo, katerega navdih so avtorji zelo očitno našli v filmih o Alienu. Žverc kar noče biti konec in cilj je, da preživiš čim dlje.



Rudečih oklepljencev demoliraš na tone in so precej nenevarni, če znaš skočiti ali se drugače izmakniti, ko vidiš laser iz njihovega orožja.



V pogonu tiktaka tudi nekaj dinamične fizike, ki skrbi za frčanje objektov naokrog. Na samo igranje pa to vpliva minimalno.

Front Mission Evolved

Misfit si želi, da se Squeenix v prihodnje raje sami potrudijo s konkretnim robotskim špilom.

65 občutek pri vodenju wanzerjev ✔ učinki raket, eksplozij in dima ✔ zna biti zabavna ✔ slab dizajn stopenj ✖ večino časa se vleče ✖ celokupna povprečnost ✖

Double Helix / Square Enix

Prva resnica: Japonci imajo radi riž, robote in igranje domišljijskih vlog. Druga resnica: zahodni svet obožuje hamburgerje, prave moške in prvoosebne streljačine. Vprašanje: kako okroglookežem približati rižojedi serijal robotskih taktičnih frpjk Front Mission, ki je luč sveta ugledal davnega leta '95 na SNESu? Odgovor: narediti sodobno usmerjeno mišungo, ki bo popularne elemente vzhoda in zahoda spojila nekje na sredini. Tako bo osel sit in trava nepogrizena. Nekako v tem smislu so se morala vrteti kolesca pri Square Enixu, ko so prišli na idejo o Front Mission Evolved, tretjeosebni akcijadi z gromozanskimi roboteji v glavnih vlogah.

Dogajanje je postavljeno približno 150 let v prihodnjost, ko začne človečanstvo, kot ponavadi razdeljeno na velesile, konkretneje tipati v vesolje. Znajdemo se v koži Dylana Ramseya, civilista, ki se kmalu znajde v vrtincu vojne med Novim svetom ter deželami Vzhajajočega sonca. Naš Dylan ni sicer ne pesnik kot Bob, niti nima šestega in pol čuta kot Dog. Zna pa rokovati z wanzerji, kot se reče velikim, borbenim konzervnikom.

vmes, po želji. Količina boljših kosov opreme in sposobnosti se veča z napredovanjem štorije, pa tudi z iskanjem skritih emblemov, uničevanjem senzorjev ter izpolnjevanjem sekundarnih nalog po levelih. Občutek sedenja v dvajsetmetrskem, večstotonskem uničevalcu je kar primeren. Naš wanzer škripa, ropota, se vzdušno premika in pri tem uničuje vse, kar mu pride pod parklje – drevesa, kandelabre, avtomobile, cisterne … Kul.

Manj kul pa je igranje na dolgi rok. Problem niso toliko voščeno leseni frisi v vmesnih animacijah in trapasti dialogi (zgodba in režija v bistvu nista slabi) kot povsem rutiniran dizajn okoliša ter bojev. Uletimo na sceno, na radarju preverimo, kje so sovražniki, jih na dokaj klasičen in nevznemirljiv način uničimo, napredujemo par metrov, ponovimo. In nato še enkrat. Pa še enkrat. Nivoji so dolgovezni in napredovanje se zna čutiti kot garanje. Saj ne, da je preklanje s sovražnimi wanzerji zanič. Ti se delijo na zlahka prepoznavne enote, kjer ima vsaka svoj pristop. Pretepaške (brawler) nam hočejo kovino zmehčati od blizu, obstreljevalne (ballistic) nas zasuvajo s sledilnimi raketami, inženirji znajo popraviti soborce, snajperisti nas nadlegujejo od daaaaaleč … Igra tako vsaj malo ostaja zvesta tradiciji taktičnih predhodnic. Poleg tega se znajo določene sorte mehankotov aktivno skrivati za zgradbami in nas mestoma zaskočiti z drugih, nepričakovanih strani. Ustvarjalci so skušali monotonijo razbiti še s seljenjem akcije v različna okolja, od velemest in džungle prek sneženih pokrajin ter puščave do vesolja, z uvedbo misij, kjer na tračnicah rešetamo iz helikopterja, ter nivoji, po katerih se sprehodimo peš, izven robota. Toda slednje izpadejo precej posiljeno in špil bi bil komot brez njih. Nažiganje v Front Mission Evolved pa na splošno ni višek akcije, taktike in vznemirljivosti. Pač na predvidljiv način plužiš skozi nenavdihnjene skupke sovražnikov in to je to. Še najbolj prešvicaš v šefovskih bojih, ki se odvijejo v majhnih, zaprtih 'arenah', kjer se ti znajo neodvisno od izbrane zahtevnosti dodobra zrahljati živčni končiči. Glavarji so za razliko od znanega kanonfutra namazani z vsemi žavbami, pa še svinjsko veliko energije imajo. Borbe z njimi so zato v prvem skozihodu, ko še nismo toliko nabildani, kljub znova pojavljajočim se paketkom streliva ter prve pomoči resnično na knap. Dostikrat se moramo pri tem ubadati še z več kot le enim posebnežem, kar zna biti nadvse duhamorno.

Svoje stroje lahko poleg ovešanja z raznoliko opremo ličimo na vse pretege. Na izbiro imamo nekaj samosvojih vzorcev in popolno svobodo, kar se tiče barv.

Rja na bleščeči kovini

Nadzor nad velikani je poarkaden, saj znajo ti hitro švigati okrog, skakati in se izmikati (dodge), a ni trapast. Naenkrat, brez preklapljanja lahko uporabljamo do štiri raznolika orožja in med stopnjami prosto izbiramo sestavne dele mehanskega ljubljenčka. Tako lahko naredimo lažjo, hitrejšo mašino, opremljeno s snajperskimi pokalicami za boj na daleč, ali počasno, močno okrepljeno beštijo, ki bo v bližnjih srečanjih preživela stotnijo udarcev in zadetkov. Oziroma nekaj

Pomanjkanje WD-40

Temu se približa situacija v spletnih spopadih, ki podpirajo do osem udeležencev naenkrat. Obstreljevanje z živimi nasprotniki je dobrodošlo, vendar ni brez problemov. Na voljo so namreč ne pretirano bogate štiri vrste udejstvovanj (timski in solo deathmatch, ter dve king-of-the-hill variaciji) na 'bogatih' petih prizoriščih. Še bolj zoprno je, da ima nalinijski način ločen napredek od štorijalnega. Če smo si v zgodbi nagrindali hudo opremljen wanzer, si ga bomo morali spet. Še pred tem bomo po vsej verjetnosti bentili nad mnogo bolje opremljenimi konzervniki in enostavno obupali.

Celokupno gledano je Front Mission Evolved dokajšen meh. Ima trenutke zabavne akcije, a hitro razvodenijo v morju povprečnosti. Škoda, saj ima špil dovolj potenciala, da bi naredil darmar pri ljubiteljih robotskih arkad. No, morda v itak obveznem nadaljevanju.

Pešadijska udejstvovanja so lep primer nevzburljivosti, ki preveva špil. Saj ne, da je z njimi kaj posebej narobe, a zraven tako nevzdušne akcije praktično zaspiš.

Amnesia The Dark Descent

Ne smem se bati. Strah je ubijalec razuma. Strah je majhna smrt, ki te popolnoma izbriše. Soočil se bom s svojim strahom. Ostal bom edino jaz." Poskusil sem z litanijo korajže, ki jo v Dunu recitira Muad'Dib. Igral sem pri sončni svetlobi in ob meditacijskem odmevanju morskih valov. Bodril sem se, da je vse skupaj le plod izprijene domišljije nekoga, ki mi ne želi dobrega. A brez utehe. Amnesia, ta samosvoja preživetvena pustolovščina in duhovna naslednica serije Penumbra, me je pretresla kot malokateri naslov pred njo. Bolj kot sem se spuščal v globočine starodavne graščine, bolj se je zdravi um umikal prvobitnemu občutku paničnega strahu in destilirane groze. Bil sem pozabljen, ujet.

Strah v gradu

No, ko sem vendarle uspel pomiriti infarktno bitje srca in zadevo trezno analizirati, sem presodil, da ne gre za pretirano zapleteno zadevščino. Tako kot v Somraku je osnova tudi tu fizikalna srčika, ki omogoča, da večino predmetov v prostorih dvigaš, vrtiš in prevračaš. Z levim uhljem miške in njenimi potegi odpiraš in zapiraš vrata, omare ter predalnike, privijaš ventile, porivaš skale, vlečeš tramove. Z lučajem stolice ali kakega drugega težjega objekta razbiješ zastekljeno okno, s postavitvijo enega zabojnika na drugega pa se zavihtiš na drugače nedosegljivo polico. Skratka, pristaši preteklih špilov malega švedskega razvijalca Frictional se boste v 'novi' igralni šabloni počutili kot doma. Devičniki pa jo boste za svojo vzeli po uri nebolečega privajanja, saj avtorji niso skoparili z začetnim vodenjem za rokico in pomagalnimi namigi.

Uganke, ki so ravno dovolj izzivalne, da se ob njih izgruntavanju samozadovoljno čudiš svoji inteligenci, so fizikalne, izrecno pustolovske ali kombinacija obojega. Med raziskovanjem kronično črnih soban starega pruskega gradu, koder si klavstrofobijo in strah pred temo lajšaš s priročno petrolejko ter prižiganjem kandelabrov in bakel, te v grobem čaka pobiranje in prenašanje predmetov. Sledijo njihovo dokaj samoumevno sestavljanje v naprednejše pripomočke, nameščanje in uporaba na ključnih mestih ter avanturistična klasika v slogu pretikanja stikal v pravilnem vrstnem redu. Enkrat moraš z zagonom pokvarjenega parnega stroja v tek spraviti dvigalo, drugič v kemijski vrč zamešati eksplozivno snov, da prevetriš porušeni hodnik in si omogočiš pot naprej, tretjič enostavno poiskati ključ ali alternativno pot mimo zaklenjenih vrat. Vseskozi pa bežati, kot bi ti bila za petami truma lovkastih pošasti iz najstrašnejše povesti mojstra H. P. Lovecrafta, velikega vzornika te igre.

Kot šiba na vodi

Amnezija je sicer definicija vrhunske vzdušnopsihološke grozljivke, kjer ti sivenje las in rjavenje gat povzroča zlasti tisto, česar ne vidiš. O, nekaj monstrumov iz najhujše more zagotovo srečaš. Toda špil ne predvideva ne tepežkanja z njimi, ne orožij. Zato tovrstna snidenja običajno preživiš edinole, če prestrašeno rit čimprej in karseda nevidno preseliš v zatemnjen kotiček kake oddaljene kamrice. Tam po možnosti za sabo zapreš vrata, počepneš za sod in med strmenjem v tla počakaš, da prikazen odtava.

Tema je v tem primeru tvoj najboljši prijatelj, drugače pa niti ne, saj s predolgim zadrževanjem v njej počasi izgubljaš duševno zdravje. To ponazarjajo čedalje bolj zblojena slika, počasnejše in neodzivno gibanje in živce parajoča junakova sopenje ter ihtenje. Ha, kot da za pričaranje patološko potlačenega vzdušja ne bi zadostovala že zlovešča glasba, ki te v ključnih trenutkih navda s takim srhom, da za trenutek pozabiš dihati. Ali skrivnostna šelestenja in nenadni piši vetra, ki zaloputnejo bližnja vrata. Nepretano oddaljeno stokanje in golčanje, ki odmeva po hodnikih. Portreti in slike z versko tematiko, ki spreminjajo podobo na najbolj grozovite načine. Demonske skulpture, mučilne naprave, krvavi madeži, iznakaženi živalski in človeški ostanki. Številna pisemska sporočila in pogosti halucinacijski utrinki, iz katerih amnezični protagonist Daniel počasi, a vztrajno sestavlja nadvse zanimivi mozaik lastne preteklosti. Tako se v mislih in dejanjih bliža domnevnemu zatočišču barona Aleksandra, velikega lutkarja in gospodarja preklete graščine Brennenburg. Brrr.

Iz globočine

Nimam se za šlevo, a ni me sram priznati, da sem si moral med tavanjem po utrdbi kar pogosto privoščiti sproščevalne premore, v katerih sem na travniku pred hišo prešteval cvetlice in mislil na klovne. Zakaj se je naša Navi špilu po daljšem premisleku odrekla, sem občutil na lastni prebledeli koži. Temnemu spustu se na nekaj mestih resda pozna, da gre za izdelek z nizkim proračunom. Dizajn okolice bi bil lahko podnekod bistveno bolj napreden ... miselne uganke še bolj večplastne in za odtenek bolj obskurne ... govor vsaj v primeru bralnih nastopov glavnega junaka nekoliko manj lesen ... mehanika nabiranja vžigalic in osvetljevanja s prižiganjem sveč na dolgi rok manj najedajoča ... smrt pa več kot le manjša sitnost, kakor udarna in grozovita že je. Ampak za pičlih 15 evrov, kolikor zadeva košta na Steamu, boste bolj votlo igro, ki je okoli nič ni, težko našli. Priporočam s potnim čelom, trepetajočim srcem in posranimi gatami.

Z abstraktnostjo avanturističnega dela avtorji niso pretiravali. Uganke so precej logične in prizemeljske sorte.

Ko se mu strašila približajo na razdaljo nekaj pičlih korakov, je za Daniela običajno že prepozno. Trije zamahi, crk.

Za malenkost preveč pusto okolico se Amnesia oddolži s potlačenim vzdušjem in temačno slikovitostjo.

S prižiganjem svetil protagonist ohranja zdrav um in si obenem lajša poslanstvo brskanja za ključnimi predmeti.

Branje raznoraznih dnevnikov, ki sčasoma razgalijo zgodbo, je smiselno tudi zavoljo ugankarskih namigov, ki so skriti v njih.

Lebdeča lobanja ni halucinacija glavnega junaka, marveč predmet, ki ga je le-ta prijel v roke. Tako to izgleda.

*Poblaznelega **Casa** najdejo v temni sobi, kjer v kotu žveči miškin kabel.*

86 izreden občutek tesnobe in preganjanosti ✔ unikatna lokacija ✔ napredno fizikaljenje s predmeti ✔ všečno prvoosebno pustolovstvo ✔ dobra zgodba ✔ dokajšnja linearnost ✖ kupček manjših zameric ✖

Frictional Games



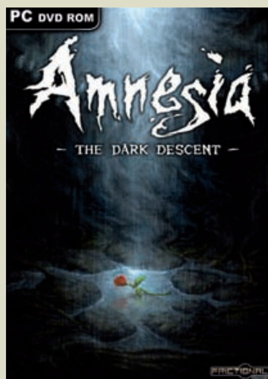
BARANJE AVTORJEV

Ker Snet'ga zanima, kako Švedi izvabljajo drek v hlamudrače, jih vpraša par reči. Odgovarjata Thomas Grip (levo) in Jens Nilsson (desno), vodji skupinice Frictional Games, katere jedro šteje pet članov.

Skozi leta smo videli dosti različnih pristopov k digitalni grozi, od Resident Evila prek Undyinga do Dooma in FEARa. Kaj je tisto, kar po vašem RES prestraši igralca?
Kar največ je treba prepustiti njegovi domišljiji. Če mu od blizu pokažeš, kaj ga straši, to običajno vodi le do razočaranja. Prav tako je treba veliko dela vložiti v tempiranje dogodkov, njihovo intenzivnost in splošno vzdušje, da so počasnejši deli igre nameščeni med res napete in stresne. Potem ko igralca nekaj spravi ob živce, je dobro, da malo popustiš plin in mu daš kako nagrado za olajšanje. Recimo da imaš črn hodnik, nakar prideš do osvetljene sobe in tako dalje. Če je tema neprestana, stalno grozna in neprenehoma polna akcije, bo stranka kmalu otopela.

Zakaj, mislite, da ljudje sploh hočejo biti prestrašeni? Človek bi si mislil, da se bodo strahu ogibali ...
Le čemu?! Zato, da vadijo, če bi se slučajno znašli v situaciji, kjer je strah hudo resničen!

Je Amnesia nastala iz Penumbre in kako sta ti igri povezani?
Po eni strani sta si špila res precej podobna po igranju in glavnih idejah.



Na seznamu so fizikalna interakcija, strašljivost, notesnik / inventar in pustolovski slog, le da so ti elementi v Amnesiji naprednejši. Razen tega pa drugih povezav ni. Kar se tiče zgodbe in navdiha, si ne delita ničesar. Z Amnesio smo pravzaprav nanovo začeli nalogo, da naredimo naslednji korak v hororju.

Kakšen je bil razvojni proces Amnesie – moštvo, čas, stroški, umetniške zagate in podobno?
Glavno moštvo tukaj v Frictional Games je sestavljalo pet ljudi. Potem imamo še okrog deset zunanjih sodelavcev, s katerimi smo bili v tesni navezi pri dobršnem delu projekta. In potem je še kakih deset ljudi delalo na manjših delih igre, snemalo glasove in podobno. Amnesia je nastajala tri leta, od tega smo bili dve leti povsem osredotočeni nanjo, prvo leto pa smo delali na njej in hkrati zaključevali Penumbro. Mislim, da je bila glavna ovira to, kaj naj bi igralec v špilu dejansko počel. Izdelali smo veliko prototipov, od bojevalnega sloga do usmerjenosti v uganke in skakanje. Precej težko smo prišli do tega, da smo zmanjšali delež igralnosti na račun tega, da v glavnem raziskuješ svet in odpletaš zgodbo.

Ključen del sleherne grozljive igre je zvok. Kako ste pristopili k temu vidiku v Amnesiji?
Zvok smo načrtovali od vsega začetka, saj se zavedamo njegove pomembnosti. Glasbenik je bil del moštva od prvih korakov, prav tako pa smo najeli profesionalnega grozljivkarja, ki je pomagal pri ustvarjanju srhljivih zvokov. Nadvse pomembno je, da se učinki jasno ločijo in da se skladajo z muziko. Posebej kar se tiče okoljske glasbe in okoljskih efektov.

Katera država ima boljše hokejsko moštvo, Slovenija ali Švedska? Hitro!
V resnici kajpak Slovenija, toda ko igram NHL in nadzorujem Švedsko, je boljša naša država!! (/Hodi okrog te resne in nevarne teme kot prestrašena mačka okrog vrele kaše.)

ZAMOLKEL KRIK PRETEKLOSTI

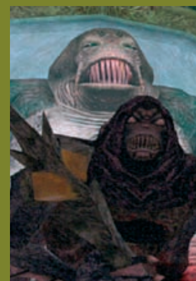
Pred Amnesio je bila Penumbra. V prvem delu, Uverturi (J1168, 80), smo spoznali tridesetletnega fizika Philipa, ki se odpravi v zaledenelo Grenlandijo. Med iskanjem indicev o usodi domevno preminulega očeta se zaradi hudega mraza zateče v zapuščen rudnik, odtihmal pa se stvari zanj močno zakomplicirajo. Med tavanjem po trajno zatemnjenih podzemnih lokacijah si pomaga z ročno svetilko, s katero lahko bolj ali manj uspešno odganja pobesnele pse in ogromne pajke. V primerjavi s pozabljivim likom v Amneziji je Filip bistveno manj miroljuben, dasi rokovanja s klasičnimi orožji Polsenca takisto nima. Živalske zalege se trepetajoči možicelj otepa s predmeti, ko so cepini, metle in kladiva, še raje pa se skriva v sencah in fizikalne uganke rešuje s premeščanjem in kombiniranjem okoliških elementov, saj tepežkanje ni ne udobno, ne učinkovito.
Do te mere, da so ga v avtorji v Black Plague (J179, 77) tako rekoč izrezali, protagonista pa okrepili in pohitrili. Skrivanja je v drugi epizodi manj, šprinterskega bežanja pa bistveno več. Filip ne more uteči edinole Clarencu, poblaznelemu konstruktu svoje razcepljene osebnosti. Ta mu ves čas nagaja s psihotičnimi monologi, mestoma pa celo prevzame nadzor nad njegovim telesom in se nasploh obnaša skrajno neprijazno.
Obe srcetresni prvoosebni avanturi tržijo na Steamu. Če vas Amnezija prepriča in vas nekoliko zastarela grafična podoba ne moti, si ju lahko privoščite v zbirateljskem paketu, za katerega hočejo pičlih 20 evrov. Zraven boste prejeli še Requiem (J187, 60), ne najboljši, a vseeno dobrodošel dodatek za Kugo, v katerem se glavni junak niza v devetih stopnjah, povezanih s portali, pomeri v seriji fizikalnih izzivov ter z nevšečnostimi, kot so laserji, vroča para, goli kabli in brezna. Naj bo strah z vami.



SORODNI STRAHOGRADI

Ni le Amnesia tista, ob kateri ti hlače hitro napolni žolt izcedek. Tu je še par naslovov, ob katerih se normalnemu človeku zatresejo plombe.

Call of Cthulhu (J156, 79)
Umotvor, ki ga je navdihnilo znamenito Lovecraftovo knjižno delo. Če bi Amneziji dodali strelski element, poudarjeno in napihnjeno zgodbo, možnost čvekanja s prebivalci ter kak izlet na površje, bi dobili nekaj podobnega.



Dead Space (J184, 87)
Ko se odpravimo raziskat utišanje signalov z vesoljske ladje, se stvari zapletejo. Na plan prilezejo spake, ki jih je v tej tretjeosebni preživetveni grozljivki dobro čimprej razdeliti na prafaktorje. Sicer ... Ne, nočete vedeti.



Undying (J92, 86)
Clive Barker je režiser, producent in pisec iz Tovarne sanj. Najbolj se je izkazal s to strašilno streljanko, ki se je hvalila z domišljijskimi sovragi, jako zgodbo in streženjem neprijetnega občutka, da te bo zdaj zdaj nekaj ugriznilo.



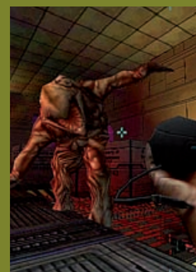
Doom 3 (J133, 90)
Legenda prvoosebnih strelskih bu!-jačin, ki te direktno bremeni z uletavajočimi obesedenci in peklenskimi pošastmi. Na hodnikih marsovske baze, kjer se tema in svetloba preganjavično menjata, velja le en zakon. Zakolji ali bodi zaklan.



Silent Hill
Čeprav se Molčečega hriba drži glas konzolastične serije, je za PC izšla večina delov. Vsak je malo nedodelan, ampak za izlet v svetove, kjer je meja med potlačeno resničnostjo in morami zabrisana, se ne ozirajte drugam.



System Shock 2 (J70, 92)
System Shock 2 je prastara, a zato nič manj odlična mešanica grozljive ZF-streljanke in kiberpankovske frpjke. Strašljiva vesoljska ladja, zlovešča umetna inteligenca ženskega spola in ti. Le kaj bi lahko šlo narobe?



Fallout: New Vegas


Ker je Vegas blizu Kalifornije, se v igri pojavi obilica referenc na kraje in like iz prvih dveh delov. Čokati mutant na sliki ni nihče drug kot Marcus.


Opravljanje nalog za ključne frakcije nam pri njih dviguje ugled in odklepa dobrote. Postranski kvesti sodijo med zanimivejše, denimo tale vesoljski.



Govor ni zadobil časovne omejitve iz Alpha Protocola in je prav tak kot v trojki. Ne bi pa imel nič proti, če bi dodali vpliv sogovornikove osebnosti.



Divjina je jako pasja in že če na samem začetku preveč zatavamo s ceste, nas naskočijo cela krdela takihle zmenet. Tokrat so zelo zagaman sovražnik.

Dejati, da je Bethesdi s Falloutom 3 (J184, 88) uspela oživitev te serije postapokaliptičnih frpjk, bi bilo podcenjevalno. Igra je bila ena največjih uspešnic leta, četudi so pikolovci znali našteti milijon reči, ki jim niso bile všeč (in jo kljub temu preigrali pet ... najstkrat). Serijo, katere anali so v Jokerju 184, so iz potezne izometrične frpjke preobrazili v prvoosebni spoj streljanke in igre na srečo s statističnimi spremenljivkami. New Vegas je temu na las podoben in bi ga lahko opisali kot ogromno zaplato vsebine za uveljavljeno ogrodje. Toda pri igrah na srečo odločajo detajli, kot je obtežena kocka. In New Vegas je obtežen na pravih mestih.

Spet v sedlu

Po prostranem odprtem ozemlju puščave Mojave okrog Vegasa vnovič kolovratimo prvoosebno. Pogled je sicer moč vreči za hrbet, kar pa je praktično le na nekaterih mestih. Ker smo leta 2281, tri leta za trojko in 203 leta po jedrski vojni, ki je zradirala večino sveta, imamo v rokah zaobljen laserski pihalnik. Ko namerimo lokalnemu falotu v ksiht, naredi BZZZGG!!1!ena in nesrečnež se zdruzne v kup kadeče se žolce. Dasi imajo orožja raztros, še vedno nesejo približno tja, kamor merimo. Streljačina.
Toda! Namesto užiganja lahko sprožimo Vault Assisted Targeting System – v obliko računalniškega pomočnika zamaskiran dejavni premor. Ko so nepridipravi s hecnimi izrazi na frisih zamrznjeni v času, odberemo dele telesa, ki jim hočemo storiti najhujše neizrekljivosti. Ko poženemo dogajanje, sledi serija prednastavljenih strelov in rezultat je kup preluknjanega mesa. Ali tudi ne, če smo bili premalo pazljivi ali preveč revolveraški. Število napadov v VATSu je namreč omejeno z akcijskimi točkami, ki se obnavljajo, ko smo izven pavze. Verjetnosti zadetkov ob premoru in število akcijskih točk pa se podrejajo našim bojnim statistikam, ki jih krepimo z napredovanjem po lestvici stopenj. Frpjka.
Ta del zopet nadzoruje sistem S.P.E.C.I.A.L., čigar kratica pomeni začetnice sedmih glavnih lastnosti našega lika: moči, zaznavanja, vzdržljivosti, privlačnosti, pameti, gibčnosti in sreče. Te se skozi igro le malo spreminjajo in so osnova za spretnosti, ki jih krepimo z nabiranjem izkušenj, in za talente – perke. Spretnosti vključujejo vse mogoče, od vihtenja macol in plazemskih kanonov do prilizovanja prodajalcem ter cmarjenja plena nad ognjem v divjini. Tudi perki, ki jih v New Vegasu dobivamo po enega na vsaki dve stopnji od skupno tridesetih, so podobno raznoliki. Eden nam omogoči ponovno vdiranje v računalnik, četudi smo n00b in so nas pri tem že zasačili, spet drugi vrtenje nasprotnega spola okrog prsta.

Jezus s puško

No, Fallout je še vse kaj drugega kot golo obglavljanje mutantov, kakor kompleksno to že je. Zaščitni znak serije je množica različnih poti, po katerih lahko pridemo do cilja. Ki ni samo eden. Recimo: namesto, da mutanta fentamo osebno, lahko pokvarimo ostro napravo poleg njega, ki ga povsem nedolžno obglavi. Ali pa falota s svojo karizmo prepričamo, da si čeber odseka sam. Običajno lahko prišpanciramo do njega, mu razložimo, da nam je nekdo naročil, naj ga skrajšamo za glavo, nakar nam zelenokožec pač ponudi več denarja. Potem odšpanciramo nazaj in obglavimo tistega, ki je hotel obglaviti njega. Mega.
Drugače rečeno, praktično karkoli je moč rešiti tako z rešetanjem kot s skrivalništvom, hekanjem ali namazanim jezikom. So pa omejitve v New Vegasu bolj zaguljene kot v trojki. Veščine krepimo počasneje in ni moč ustvariti mamojebca, ki je hkrati Bruce Lee, Stephen Hawking in vedeževalka Karin.
Še bolj navduši razvejanost pripovedi, v kateri si lahko sami oblikujemo futuristično usodo. Večina bo na začetku reinkarnacija Jezusa, ki bo prinesla mir, toleranco in marcipanove kolačke v vsak kot puščave Mojave. A kaj lahko se spoprijateljimo z lokalnimi tolpami in začnemo sejati teror med prebivalstvo. Ja, igro je moč uspešno končati tudi na ta način! New Vegas nas približno na sredini osrednje fabule celo

TRDEN KOT OBSIDIAN

Da ima New Vegas pridih starih Falloutov, ni naključje. Studio Obsidian je namreč naslednik Black Isla, avtorjev prvih dveh delov serije (vendar ne Tactics ter ostalih odkruškov). Za mnoge ljudi, ki so izdelovali Vegas, je Fallout osebna stvar. Tudi z dobršno mero grenkobe, saj je bil projekt Van Buren, kot je bilo kodno ime Obsidianove trojke, ukinjen. Studio je ostal zvest koreninam, saj sestavlja le frpjke, od Knights of the Old Republic 2 in Neverwinter Nights 2 do Alpha Protocola. Skratka, veliki studiji jim prepuščajo nadaljevanja svojih serij. Trenutno tako za Square Enix počno Dungeon Siege 3.

prisili, da izberemo eno od štirih mogočih poti, nakar zaklene preostale tri veje kvestanja.
Odločitve, ki nas na smrt sprejo s polovico ozemlja, so zato neobhodne. Ampak ni pene, smo bili že na hujšem, na primer na samem začetku špila. Uvodoma namreč kot kurirček za eno od poštnih služb fašemo kroglo direktno v glavo, kar pa nas ne ubije do smrti in lokalni dohtar nas za silo zakrpa. Sledi iskanje tistega, ki je kriv za glavobol, in vmes po sili razmer postanemo ena ključnih figur Vegasa.

Obsidianov full house

Spet popotovanje od nikogar do polbožanstva. Je New Vegas potemtakem zlasti trojka z novo štorijo?
Najprej se rešimo dveh očitnih novosti: izboljšanega ukazovanja soborcem in klamfanja opreme. Kompanjonov, ki so pripravljeni z nami nositi glavo naprodaj, je sedaj osem – šest humanoidov in dva kiborga. Naenkrat imamo lahko s seboj po enega iz prve in druge gruče. Kakor je Fallout 2 omogočil enostavnejše upravljanje s sotrpini, New Vegas ukvarjanje z njihovo opremo in obnašanjem končno zadega v hiter krožni meni. Človek se vpraša, zakaj ga ni bilo že v trojki.
Naš kurirček je sedaj precej bolj spreten z orodjem in zna v delavnicah vkup metati razne vrste eksplozivov in stimpake za zdravljenje, ob tabornem ognju pa odreti divjad. Hkrati moremo izdelovati strelivo in na krepela našvasati dodatke, kot so daljnogledi in večji nabojniki. Izboljševanje orožja je uporabno, čeprav ni moč nadgrajevati unikatnih inačic pušk, ki sčasoma postanejo naša glavna šiba božja.
A tisto, kar New Vegas res loči od Fallouta 3, zapopadeš šele po ducatu in več urah igranja. Začetek špila se namreč odvija v pustinji in naslov tudi v nadaljevanju ne premore takih lokacij, kot sta Rivet City ali Washington iz predhodnika. Večina dogajanja poteka v razsutih vasicah in podzemnih bunkerjih, za nameček pa v rokah držimo železje, ki smo ga povečini že videli. Torej navadne in plazemske puške, ki pošiljajo zelene curke nesreče v mutante, bandite ter podobno prerijsko zalego. Celo ko nekje na polovici špila stopimo v Vegas, bodo tisti, ki so pričakovali razuzdano, bliskajoče se velemesto, razočarani, saj prenovljeno mesto greha ni nič posebnega. Kazinoje iz resničnosti, kot sta Flamingo, MGM Grand in Caesar's Palace, boste tudi med ruševinami iskali zaman. Vrvež ulice je povprečen, takenako število kvestov. Dasi je moč vleči ročice slotmašin in igrati ruleto ter blackjack, kockanje v štorijo ni tesneje vtkano. Tudi kurb je premalo.
Ne, tisto, kar bo ljudi brezkompromisno vleklo k igranju, je kvaliteta dogajanja. Ne mislim le vzdušne retro podobe z glasbo iz petdesetih let, marveč to, da je pri prepričljivosti likov in svežini kvestov Obsidianova vizija Fallouta za razred nad Bethesdino. Tu v mreži računalnikov iščemo virus, tam pomagamo religiozno fanatični skupini zombijev na poti k zvezdam. Na enem koncu z detektivskim delom jagamo izginulo ženo nekega soldata, spet drugje obračamo mafijski familji eno proti drugi. Veličastnih podvigov, kot je bila v trojki matrixovska črno-bela epizoda, je v New Vegasu polno, čeravno niso tako grafično impozantni. Avtorji časa niso porabili za oči iztikajočo podobo, marveč za dobro pripoved, kvaliteten govor in pisano druščino bizarnih likov, ki se te dotaknejo bolj kot tisti v Falloutu 3. Če je koga strah, da zato trpi kvantiteta – lokacij je več, tako kot nalog in njihovih mogočih izidov. Eno preigravanje z izpolnjenimi stranskimi zadatki pobere vsaj petdeset ur. Nakar lahko začneš znova, v drugo smer, z drugačnim likom.

Ko pade enka :(

Kakopak zamere so. Grafični pogon denimo ni napredoval. Nasprotno, osvetljava je slabša in snop baterije prav moteče nerealen. Takenako niso izboljšali vmesnika za inventar in zemljevid, do katerega še vedno prepočasi dostopamo z zapestnim računalom. Sem in tja je boleče očitna pokonzoljenost, zato pecejaši poglejte po uradnem forumu *(Forums.bethsoft.com)* za nasvete, kako prilagoditi datoteko .ini, da razširite okno za pogovor, povečate število sličic na sekundo in podobno. Želel bi si tudi več novosti v opremi in sovražnikih, kajti omembe vredno sveže krepelo je le rotirajoči granatomet (ŽURKAA).
Predvsem pa Obsidian ne more iz svoje kože in nas je prešerno obdaril s kopico hroščev. Nekateri nam preprečijo dokončanje kvestov in zaradi tega boste kljub hitremu prihajanju obližev gotovo kleli. Osebno sem razočaran še nad tem, da je tako imenovani način hardcore, ki zaostri preživetvene razmere, površinski. V njem moramo nenehno piti in jesti, da ne dehidriramo, pa še municija ima svojo težo v ruzaku. Hudo, a? Bolj ne. Piješ in ješ že tako ali tako za zdravljenje, dodatna teža pa tudi ni problem. O željah po resnih novostih, denimo prevoznih sredstvih, pa raje ne začnem.
Kaj je torej bolje, Fallout 3 ali New Vegas? Tisti, ki dajo več na podobo, bodo verjetno šli objemat trojko. Veterani, ki prisegajo na vsebino in frpjski sistem, pa so si enotni, da je tu opisani naslov superioren. Nakup lastnega izvoda je torej daleč od loterije. Dobrodošli v New Vegasu.

***Aggressor** ima tako kocko, da vselej vrže dvajsetico in zadene critical hit. Cefizelj.*

86

uravnotežen frpjski sistem ✔ izvrstno vzdušje ✔ kul liki ✔ raznolike poti ✔ luštna pripoved ✔ ogromno vsebine ✔ malo nove opreme in sovražnikov ✖ vmesniške nerodnosti ✖ hroščatost ✖ grafika se stara ✖

Obsidian / Bethesda



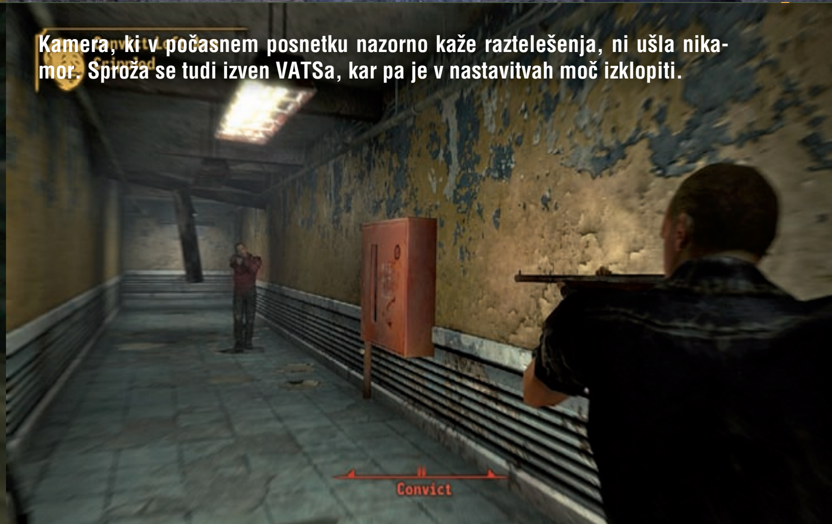
Človečki okrog nas nenehno čebljajo, njihov odziv (tudi brezglav beg, hehe) pa je odvisen od našega slovesa. Žal se hitro začno nadležno ponavljati.



New Vegas je poln bridko ciničnih smešnic. Denimo tale mafijska združba 'Kraljev', ki so prepričani, da je bil Elvis Presley nekoč mogočen vladar.



Spisek talentov je prečiščen in mašila iz predhodnika so šla papa. Vrnili so se tudi štartni traiti, čeprav imajo šibek vpliv. Bloody mess je še vedno perk.



Kamera, ki v počasnem posnetku nazorno kaže raztelešenja, ni ušla nikamor. Sproža se tudi izven VATSa, kar pa je v nastavitvah moč izklopiti.

RECETTEAR: AN ITEM SHOP'S TALE

Prva beseda v naslovu je besedna igra na racketeer, kar pomeni nekoga, ki denar pridobiva z nelegalnimi posli, špil pa je na Japonskem izšel že dvatisočsedmega. Sedaj se je v režiji drobnega prevajalskega podjetja Carpe Fulgur naposled priplazil na zahod. Gre za risankasto, od zgoraj gledano simulacijo prodajalca, ozaljšano s frpjskim bojem v temnicah in cepljeno z dobršno mero cinizma, ki jo za nizko ceno tržijo na Steamu. Nekaj izvirnega, torej.



● V štacuni moraš pri barantanju paziti, da postaviš ceno, primerno vrsti kupca. Drobna sirota namreč ne premore sredstev zarejenega bogatuna.

Lahkotna, priljudna igra te postavi v vlogo prikupne kapitalistične trgovke Recette. Ko jo oča pusti samo s kupom dolgov, se odloči, da jih bo odplačala z odprtjem trgovine. Kampanja traja pet navideznih tednov in vsakih sedem dni je treba plačati čedalje višji obrok, sicer gre baba na ulico. Da bi to preprečil, moraš naključnim strankam prodajati vsakovrstne izdelke, od mečev prek bonbonov in obglavljenih kipov. Robo lahko dobiš na dva načina. Najmanj dobičkonosni je odkup od prodajalcev na debelo. Za doseganje stoodstotnega dobička pa lahko najameš avanturista, s katerim se greš nato tretjeosebno pojat po temnicah. Tam je boj realnočasoven in je podoben jrpgjski seriji Secret of Mana, saj imaš en osnoven ter vrsto posebnih napadov, ki se razlikujejo od plačanca do plačanca. Nivoji so naključno zgenerirani, težavnost narašča z nadstropji, sovražniki pa so več risankavih oblik: modri sluzkoti, podobni onim iz Dragon Questa, raznobarvne lovkaste stvari, ščeneta, ki lučajo kamne, in podobna šara. Na koncu vsakih pet stopenj se soočiš z izvirnimi, vendar malo prelahkimi šefi.
Vedno se je treba odločiti, kaj od najdenega se splača porabiti na mestu (napoji, hrana, uroki), kaj je treba zaradi omejenega inventarja odvreči in kaj je vredno



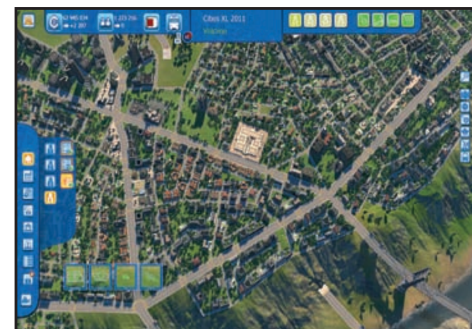
● V temnicah je treba biti hudimano previden, saj ti igra v primeru crkota iz žepov izpraska skorajda poslednji kos opremljene in nabrane robe.

obdržati ter v trgovini prodati. Junak lahko namreč nosi le dvajset artiklov, vključno z opremo. Boš tipčka iz pohlepa poslal za sovražnikove črte skoraj golega? Ali mu dal pošteno opremo, s čimer bo izplen manjši, ampak bo preživel? Zanimivo je tudi odločanje, ali bomo kak poseben artefakt dali na police ali ga obdržali in bili s tem prikrajšani za izplen. Izkušenjsko rast poznata tako izbrani avanturist kot Recette, s čimer slednja odklepa nove trgovske sposobnosti. Mednje spadajo kombiniranje predmetov, preurejanje trgovine, sprejemanje naročil in podobno. Igra te stalno zalaga z novimi opravili in te hkrati sili, v odločitve, saj je vseskozi prisotna grožnja bankrota.
Grafika ne para gat in sčasoma se ritem nakupovanja, plenjenja grobnic ter prodajanja malo obrabi. Toda Recettear do neke mere ohrani svežino in je prav simpatično zabaven. Če te ne moti nekaj grinda, le pljuni 15 evrov na Steamu, saj boš zelo verjetno cenil zasvojljivo igralnost ter pikri humor. ***Gigen***

Carpe Fulgur ● 15 EUR

CITIES XL 2011

Prvi Cities XL (J197, 67), klasična županovanjska mestogradnja, sorodna SimCityjem, je med kritiki sprožila salvo mešanih občutkov. Kot takrat, ko se tašča fenta s tvojim novim avtom. Sodoben, oko roseč špil iz pogrešanega žanra z enostavno zidavo in podrobnim prometom se je igralca prav trudil odvrniti z oderuškim nalinijskim večigralstvom, kupom hroščev, nedoslednostmi ter čudaškimi domislicami. Neizbežen prodajni polom je pod vodo potegnil firmo Monte Cristo, ki je bila blagovno znamko primorana odprodati založbi Focus.



● Na daljavo namembnosti stavb praktično ni mogoče ugotoviti. Tudi od blizu izstopajo le nekatera čudesa. Oznaka XL zato ni na mestu.

Novi izdajatelj je najprej obrnil ladjo za 180 stopinj in odpikal vse namrežne elemente. Samostojni Cities XL 2011 – to pomeni, da za igranje ne nucaš prejšnje različice – je izključno solerski peskovniški naslov, brez podnalog in multiplayerja. Gre torej za postopen razvoj uboge vasi v večmilijonsko metropolo, dasiravno kakšnega futurustičnega videza nima. V igro so stlačili skoraj vse iz originala in kar se je vmes naknadno nabralo v plačljivi spletni ponudbi. Se pravi avtobuse, dodatne zemljevide (tudi resnične – Pariz, Rio de Janeiro, New York) in stotnijo objektov. Obenem so dodali kup novih in jih tematsko razdelili na nemške, ameriške, francoske, azijske ter mešane. Skupno je v igri sedemsto različnih objektov, kar se pozna pri trikrat večji in daljši namestitvi.
Glancanje je vidno povsod. Zatikanja pri večjih soseskah je manj, podrobnosti več. Po nebu frčijo letala, semaforji delujejo, postavljamo lahko vnaprej pripravljena križišča in druge zapletenejše oblike cestnih

sekališč. Novost je podzemna železnica, ki za razliko od busov ni vezana na obstoječe ceste, ampak jo vlečemo prilagojeno nezasedenemu terenu. Metropole lahko sedaj s presežki neposredno trgujejo med seboj, kar omogoča ozko specializacijo. Centralna megakorporacija se takisto obnaša bolj tržno. Zato vzdrževanje dobrinskega ravnotežja ni več tako problematično. Svetovna čudesa, prej okrasni ne tiči ne miši, gradimo po sistemu Pharaoha. Se pravi, rezervirati je treba toliko in toliko dobrin ter časa, da zrastejo. Pri Amerikancih Chichen Itza zviša splošno življenjsko raven za pet odstotkov in Empire State Building pisarniški izplen približno enako. Pri Evropejcih slično učinkujeta Notre Dame in Eifflov stolp. Uvedli so točkovanje ob mejnikih, ki pa je le še en kazalnik uspešnosti. 10.000 duš je vrednih 50 točk, 500 ton predelanih smeti 25 točk, deset odprtih linij mestnega potniškega prometa 500 točk in tako dalje. Poenotili so vmesnik in ulovili pretežen del hroščev, recimo tistega, ki je onemogočal postavitev parkov na rob zemljevida. Dodali pa so seveda nekaj novih, saj so Francozi. Nekatere ceste tako pod določenimi koti izginejo, borza se med shranjevanjem tu in tam sesuje. Tudi urejevalnik ozemelj še vedno pogrešamo.



● **Veste, kaj manjka na tej sliki? Jedrska goba v ozadju. Francozi bi si jo zaslužili, ker niso vključili naravnih nesreč, scenarijev in še marsičesa.**

Vseeno je Cities XL 2011 dosti boljša izbira kot Cities XL, ki ga še vedno tržijo za 30 evrov. Se da vsaj normalno špilat in (končno) lahko rečemo, da je to to za ta denar. ***Yohan***

Focus Home ● 40 EUR (20 za lastnike 2010)

KING'S BOUNTY: CROSSWORLDS

Crossworlds je nesamostojen dodatek za King's Bounty: Armored Princess (J197, 49), – barvito, a razvlečeno in napram predhodniku nedomiselno fantazijsko strategijo nalik Herojem moči in magije. Tokrat so obljubljali tri sveže kampanje s poštenim naborom novih pošastkov in artefaktov, a vnovič smo dobili le razočarajoč skupek že videnega.

V prvi avanturi, kjer akterja prvotnega zapleta Arthurja pribrcajo v silno majhen labirint z areno, se merimo z osmimi že videnemi velešefi: želvakom, žabonom, pajkovcem, gremlinskim strojem ... V okoliških cehih pa izkušnje nabiramo še z izpolnjevanjem nalog in pretepanjem vojská drugih junakov. Vse to nanese okrog petindvajset dvobojev, v katerih pri vsakem napredujemo za nekaj stopenj. V dveh urah jih kasiramo šestdeset, kar je dovolj za spopad s končnim hudičem. V drugi kampanji se v istem času z oklepljeno princeso Amelie premočrtno sprehodimo čez dva otoka, tokrat v spremstvu udomačenega zmajčka, pri



● **Tako nesramne in brezzvezne reciklaže že dolgo nismo videli. Novosti je toliko, kot je črnega za nohtom, pa še te so povečini čisto mimo.**

čemer moti odsotnost trofejne beštije na koncu. Na bojnem polju je edino nekaj novih, ne najbolj posrečenih pasti, od katerih najbolj kravžljajo živce naključni teleporterji. Tretja kampanjica razočara še bolj, saj gre le za prvotno zgodbo omenjene aristokratinje, razširjeno z nekaj orkovskimi kreaturami (inženir, krvosledec, uberšaman), predmeti, čarovnijami ter nalogami. Novi igralni element, adrenalin, je samo rahlo prilagojen bes (rage), dočim so sveže trofeje in čarovnije le pogrevanje plesnive sirotke. Celo večigralstvo, ki bi bilo za taktične, šahovske boje precej smiselno, je še vedno neobstojoče. Dodali so sicer urejevalnik scenarijev, a ta le stežka osmisli za lase privlečeni izdelek, ki enostavno ni vreden denarja. ***Yohan***

1C Company ● 15 EUR

BORDERLANDS: CLAPTRAP'S NEW ROBOT REVOLUTION

Po igranju prvoosebne streljanke Borderlands (J196, 81) ti najbolj ostanejo v spominu kvadrasti enokolesni skupki robotske ropotije, ki slišijo na ime claptrapi. S komično, marvinovsko zmedeno pojavo sprva lepo popestrijo igranje. A enostavno ne znajo prenehati z žlobudranjem in na koncu bi jih spričo ponavljanja enih in istih izjav najraje pošteno nabrcal v zobnike, jim iztrgal žice in jih zadavil z njimi. JA, SAJ VEM, DA ZNAŠ PLESAT, UTIIHNIII! In v pričujočem spletnem dodatku lahko to tudi dejansko napravimo.

Orožarska tvrdka Hyperion je na Pandoro poklicala najnevarnejšega malega robotka med vsemi, Interplanetary Ninja Assassin Claptrapa. Ašašin je bil namenjen umoritvi nas do smrti, toda ob pogledu na



● **Kljub revolucionarni naravnanosti se ni vsa barvna paleta pomaknila proti rdeči. Med zlobci najdemo tudi take z mohavkom, kakršnega ima Mr. T.**

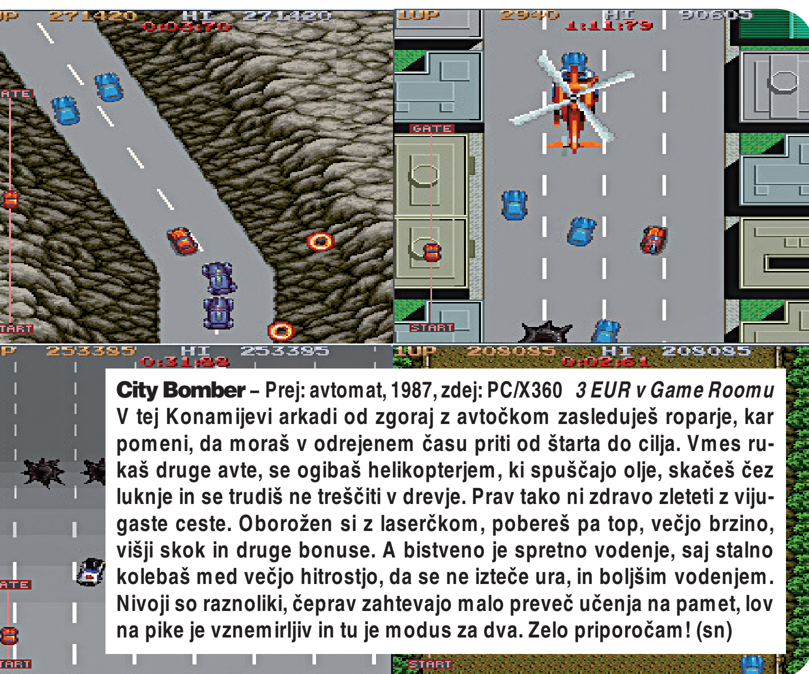
suženjstvo, ki ga robotki trpijo na Pandori, se odloči iti revolucijo za osvoboditev ro(bo)jakov. Pardon, robolucijo. Ki na planetu ne vidi mesta za ljudi. Zmene ima očitno klasično izobrazbo, saj je nafilano s popačenimi shakespearejanskimi citati, zaradi česar si ga še toliko bolj želimo na gobec.



● **Nak, nič fotk dirjanja z vozilci – ker jih tudi v tem dodatku ni. Vse falote potamanimo peš.**

Uporniški claptrapi so hecne pojave, saj segajo od 'vietnamskih veteranov' do samomorilskih dirkačev, ki nam eksplodirajo v fris. Posamič jih ni težko potamaniti (ob čemer kričijo '404'), kar blažijo s števičnostjo in asimiliranjem življa. Zato med novimi faloti srečamo kup kiborških inačic od prej znanih sovražnikov, celo šefe. A ko se umirimo od krohotanja ob vsej hecnosti, vidimo, da nove igralne substance New Robot Revolution nima. Nasprotniki so zabavni za uzretje, ne ponujajo pa izziva. Svežih vrst opreme, kaj šele sposobnosti za poklice, ni. (Dvig meje levelanja z 61 na 69 je prišel že v zastonjskem obližu.) Ozemlje v dodatku je obširno in pohvaliti kaže podrobno izdelavo, ne morem pa mimo dejstva, da se spet potikamo po smetiščih, rudniških mestecih in jamah. Robolucija je namenjena tistim, ki se res še niso nasitili pregovornega občutka Boderlandsov, kajti z njo dobiš pošteno, peturno porcijo že znanega. Minus iskanje opreme, saj je stopenjsko postavljena takoj za konec izvirne kampanje in so imetniki ostalih razširitev že premočni. Šmrc. *boksne zraven privezanega claptrapa v obraz* ***Aggressor***

Take-Two ● 8 EUR



City Bomber – Prej: avtomat, 1987, zdej: PC/X360 *3 EUR v Game Roomu*
V tej Konamijevi arkadi od zgoraj z avtočkom zasleduješ roparje, kar pomeni, da moraš v odrejenem času priti od štarta do cilja. Vmes rukaš druge avte, se ogibaš helikopterjem, ki spuščajo olje, skačeš čez luknje in se trudiš ne treščiti v drevje. Prav tako ni zdravo zleteti z vijugaste ceste. Oborožen si z laserčkom, pobereš pa top, večjo brzino, višji skok in druge bonuse. A bistveno je spretno vodenje, saj stalno kolebaš med večjo hitrostjo, da se ne izteče ura, in boljšim vodenjem. Nivoji so raznoliki, čeprav zahtevajo malo preveč učenja na pamet, lov na pike je vznemirljiv in tu je modus za dva. Zelo priporočam! (sn)



Eternal Champions – Prej: mega drive, 1993, zdej: PC/wii *2,5 EUR na Steamu*
Pretepačine sodijo med žanre, ki jih zob časa najbolj razje. Med žrtvami so tudi Večni prvaki, od strani gledana 2D-fajterščina, svojčas konkurenca Street Fighterju. Predvsem zato, ker ima devet raznolikih stripovskih borcev (kiborškega muajtajca, coprnika, človeka-leva, gladiatorja ...), od katerih si vsak lasti samosvoje navadne in posebne udarce. Energija za slednje je omejena in se mora napolniti, zato je občutek do neke mere edinstven. Se je pa vmes pokazalo, da borilna mehanika ni za vikat in da je igra manj elegantna kot SF2. Takisto ni kul, da niso predelali naslednice Challenge from the Dark Side za mega-CD. (sn)



Sonic Spinball – Prej: mega drive, 1993, zdej: PC/wii *2,5 EUR na Steamu*
Tale prezrta fina igra je hibrid fliperja in skakalne arkade, kjer ježevec v pogledu od strani postane žoga v štirih marjancah. Iz strupenih votlin se prebije v elektrarno na lavo, visokotehnološko stopnjo in izstrelitveno ploščad. Nivoji so sestavljeni iz manjših, s tuneli povezanih fliperčkov, v katerih je treba s pošiljanjem kugle zadevati stikala, ciljati rove in se ogibati bitjem. To je fliperaška plat, obenem pa je moč s Sonicom tekati okoli in ga do neke mere usmerjati, ko postane žogica. Natančnost zna šepati zaradi ne preveč gladke animacije in okolica bi lahko bila raznolikejša. A zasnova je zanimiva in igralnost na nivoju. (sn)



River Raid – Prej: atari 2600, 1982, zdej PC/X360 *3 EUR v Game Roomu*
Zasnova je preprosta – letimo nad reko in po njej pokamo neprijateljske helikopterčke, ladjice ter avione. Pri tem nihče ne strelja nazaj, smo pa zato odvisni od cistern goriva. Prav tako moramo paziti, da se ne zaletimo v sovražničke, nasipe in mostove, ki razmejujejo posamezne odseke. River Raid je namreč ena najzgodnejših streljačin s premikajočim se ozadjem, ki je v navezi s spreminjajočim se okolišem ustvarjalo za tisti čas slasten občutek napredovanja. Premikamo se sicer le po spodnjem delu zaslona, a imamo na voljo hitrejši in počasnejši let. Kljub strašni ancientnosti še vedno igralno. (ms)

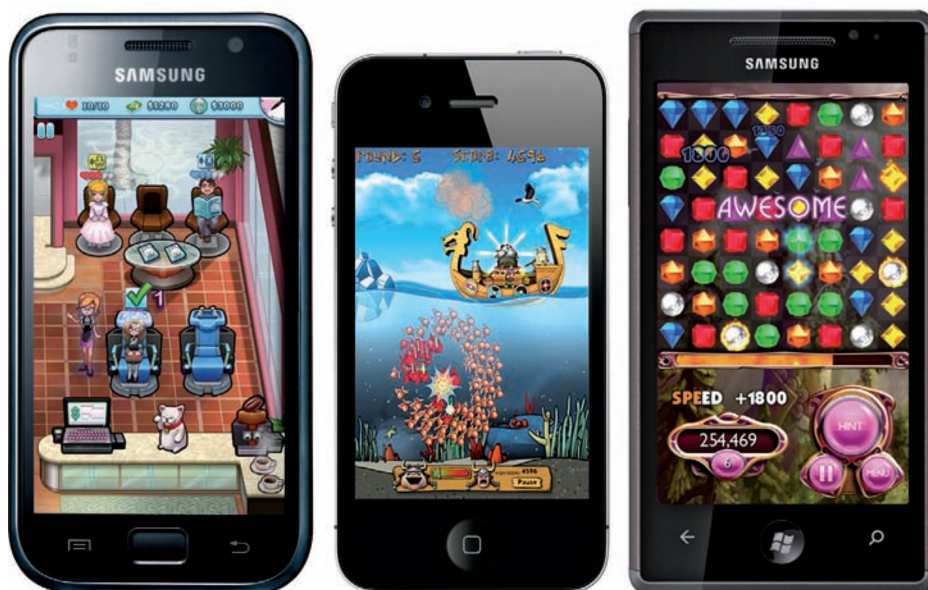


Ristar – Prej: mega drive, 1995, zdej: PC/wii *2,5 EUR na Steamu*
Še ena prezrta igra z mega driva je Ristar, ki ga poznajo zlasti veliki ljubitelji ploščad. V glavni vlogi je zvezdica z nogami in rokami. Ker ima spodnje udovje slabo razvito, Ristar ne more skakati ne visoko, ne daleč. Lahko pa se z rokama oprijema za številne objekte, s čimer pleza, na glavi prenaša zavezničke, z grabljenjem se zavihti čez prepade in podobno. Zaradi tega je tempo počasnejši in bolj premišljujoč kot pri Sonicu, kar je najbrž pripomoglo k ne najboljši prodaji. Je pa res, da zna zvezdiček včasih poleteti, pri čemer se giblje dosti bliskoviteje kot sicer. Luštna, čeprav ne prvovrstna platformščina. (sn)



Galaxy Force 2 – Prej: mega drive, 1991, zdej: PC/wii *2,5 EUR na Steamu*
Predelave z avtomatov za konzole znajo biti na moč gnile. Problem druge Galaktične sile je ta, da je imel Segin kabinetni original bogatejše železninsko zaledje kot mega drive. Tako je v igralnicah izgledal in se igral pošteno, doma pač ne. V osnovi gre za tračniško streljanko tipa Space Harrier in After Burner, kjer skušamo iz pogleda od zadaj v vesoljski pokrajini preživeti z nažiganjem ter izmikanjem. Izbira začetne stopnje je sicer dobrodošla, a ne pomaga dosti, saj je igranje zaradi nizkega števila sličic na sekundo dobesedno raztrgano. Pozabite na natančen nadzor nad dogajanjem. Globoko odsvetujem. (ms)

JUNAŠKI MOBILNIKI



Nabildanih telefonov je v zraku kot jesenskega listja. Navi zavihti grablje, jih pospravi na kup in se nato vrže naravnost na vrh.

Mobilnik smo včasih oklicali za pametnega, ko je poleg telefoniranja premogel še kak okrušek sposobnosti računalnika. Recimo delo z dokumenti, splet in e-poštanje. Sploh slednje so poslovno usmerjeni blackberryji povzdignili v umetnost. A večina naprednežev je jadra sčasoma razvila predvsem po vetru večpredstavnosti. Danes nudijo dostop do praktično vseh vidikov spleta, na njih nabijaš čisto konkretne igre, predvajaš filme in glasbo, nalagaš čuda aplikacij, satelitsko navigiraš, fotografiraš, snemaš filmčke ter zvok. Da izdelke instantno pretočiš na vesoljni Facebook in Youtube, je enako samoumevno kot stalen piš informacij v tvojo smer.

Toda vse to ima svojo ceno. Prva je energijska požrešnost, saj se je treba že pri zmerni rabi navaditi na vsakodnevno filanje. Druga je odvisnost od interneta. Taki telefoni nimajo smisla, če nimaš urejenega mobilnega prenosa podatkov, če živiš v zaselku brez signala UMTS oziroma 3G ali nimaš dostopa do omrežja wifi. Tretja so posebnosti prevladujočih zaslonov na dotik. Hitroprsti esemesar bo zaradi slabše povratne informacije navideznih tipkovnic bentil. Prav tako bo zagatno pozimi, saj kapacitivna tehnologija zahteva rabo z golimi prsti. In nenazadnje je tu denarni vidik – ti mobilniki stanejo, ob čemer je uporabnostna doba krajša. Ne zato, ker bi strojček crknil, ampak ker ga psihološko izpodjedo novi, boljši modeli. A tudi pred upokojitvijo ga čaka kar nekaj akcije, saj si softverske osvežitve sledijo vsakih nekaj mesecev. To je drugače kot pri starih opekah, ki so po dveh letih mlele enako kot na začetku. Temnejša plat nadgradljivosti je potuha programerjem, ki se zanašajo na obliže.



Odjemalnik za YouTube je prednaložen na praktično vseh telefonih. Ostale dobrote, od otroških špilov do risarskega programja in pripomočkov za navigacijo, nudijo spletne trgovine. Tipična cena je nekaj evrov, za navigacijo pa nekje do stotaka, odvisno od geografskega območja. Izposoje še ni.

Ker naštete veščine obvlada vse več aparatov, se je razred razslojil in inteligenčna meja zvišala. Vrh ponudbe se v nalogah znajde laže in hitreje ter nudi ogromno bonbončkov, ki jih cenejša stelja ne. Zato smo si privoščili četrti kos jabolčne pite, sanjali o električnih ovcah in pokukali skozi pravkar vgrajena, prenovljena mobilna Okna.

Četrtič iz sadovnjaka

Iphone ostaja pojem naprednega telefona. Njegov vizionarski dotikabilni vmesnik je bil več let nedosegljiv, prav tako zanesljivo delovanje in nadmočna razširljivost. Začetki iz leta 2007, ko ni znal kopirati, lepiti in pošiljati MMSov, so bili sicer nerodni. A že leto mlajša dvojka je to popravila in prinesla podporo hitrejšemu podatkovnemu standardu 3G ter spletno tržnico App Store, ki je telefon s stotisoči drobižnih aplikacij spremenila v multipraktik. Iphone zdaj poganja bogato knjižnico mobilnih iger, od dirkačin do strategij in čudovitih preproščin. Nadzoruješ jih z dotikanjem ali nagibanjem, sploh veliko je artiklov za otroke. Obenem mu čip za GPS omogoča satelitsko navigacijo prek nucnikov s prednaloženimi mapami. Usmerjanje je neodvisno od kartice SIM in deluje tudi v tujini. Potem so tu še bralniki e-knjig, pretvorniki enot, čitalniki črtnih kod, libele, pripomočki za dodajanje hecnih učinkov na fotke, risarski programčki in še in še. Ta vidik delovanja ostaja eden temeljnih adutov in o njem pišemo tudi v članku o novih ipodih. Kar iphone nenazadnje je, saj ima vse funkcije ipoda touch. Tretja generacija s pripono 3GS je pridobila zlasti na hitrosti, aktualna četrta pa prinaša najbolj radikalne spremembe doslej.

Telefon je izgubil hrbtno oblino in postal tanjši, oglat sendvič stekla ter kovine. A kovinski pas ima tudi drugo stran. Deluje namreč kot antena in če stisneš spodnji rob ohišja, signal pade. Ob običajni jakosti to ni problematično, zna pa zagosti na slabo pokritih področjih. Ob odkritju je na Apple pljusknilo mnogo gnojnice. Sprva so se izgovarjali, na koncu so dvignili roke in kupcem do konca septembra častili gumijasto obrobo (bumper), ki dlani prepreči stik s kovino. Aparat je vsekakor smiselno zaščititi s srajčko, čeprav s tem žrtvuješ nekaj estetike.

Sprednjega tihožitja s samotnim gumbom home niso spremenili, toda zdaj vate sije izjemen zaslon. Imenuje se retina, ker so pičice tako fine, da človeško oko posameznih ne more razločiti. Sokolje bi jih, a to je že dlakocepljenje. Gre za poseben tekočekristalnik tipa TFT, ki ga izdeluje LG. Ostrina je epska in ločljivost seže do 960 x 640 pik. To je v obeh smereh natanko dvakrat več kot pri prejšnjih iphonih, čeprav 3,5-palčna diagonala ostaja enaka. Mrežničar naredi mogočen vtis v primerjavi s 3GSom in celo z ipadom. Kazanje fotk, predvajanje filmov in brskanje po spletu dobijo novo dimenzijo, čeprav še vedno ni podpore za flash. Tudi igre in druge aplikacije so se nindža zaslonu prilagodile in kažejo veliko bolj podrobno sliko kot prej. Z združljivostjo ni težav. Starejše aplikacije so na novem zaslonu pač bolj raztegnjene in obratno.

Seznam pridobitev se s tem ne konča. Telefon je končno dobil sprednjo kamerico ločljivosti VGA, ki omogoči videotelefonijo. Oziroma, bolje rečeno, spletni videočvek, kajti pravega telefoniranja s prenosom slike po mobilnem omrežju zaenkrat ni. Storitvi se reče FaceTime in se ji divimo v okvirčku. Zelo je napredovala tudi glavna kamera na hrbtišču. Zdaj zmore 5 megapikslov, slike pa sodijo v sam vrh mobilniške ponudbe. Pri tem je v pomoč nova LED–bliskavica. Lučka se pri bližinskih fotkah izkaže, a ji na daleč kmalu zmanjka moči. Kot zanimivost je dodan način HDR (High Dynamic Range). Fotkič posname tri slike pri različnih ekspozicijah in iz njih scimpra takšno, ki



Iphonovo namizje je zaradi novih ozadij bolj pisano, prav tako živahno je v App Storu. Ne glede na to so meniji ostali minimalistični. Tipkovnica nima smernih tipk, ampak se po besedilu premikaš z dotiki in lupo, ki natančno najde kurzor.

naj bi bila v vseh predelih bolje osvetljena. Ta tehnika je v rabi pri pokrajinski fotografiji, iphonovi izdelki pa se mi ne zdijo navdušujoči. Slikalni vmesnik je drugače skrajno jasen in omogoča hitro preklapljanje med funkcijami. Zajem filmčkov tokrat poteka v visoki ločljivosti 720p pri 30 sličicah na sekundo. Na fonu jih lahko prirezuješ in jih neposredno spehaš na Youtube.

Ena od težav pri zajemu slike so motnje pri izravnavanju beline. Ob fluorescenčni svetlobi se na sredi zaslona pojavi zelenkast madež, ki ostane tako na fotografijah kot na videu, sploh ob belem ozadju. 3GS te napake nima in nadvse upamo, da bodo lahko hibo softversko spolirali.

Pridobitve iOS 4

Poleg strojnih izboljšav je veliko novosti na programskem področju. Operacijski sistem iOS 4 kot bandero prinaša večopravilnost. Aplikacije se ob pritisku tipke home ne ugasnejo, marveč se pritajijo v ločen seznam, ki ga prikličeš z dvojnim klikom. Tam zamrznjene čakajo na vnovično rabo. Igre se recimo vrnejo natančno na točko, kjer si jih zapustil. Žal pa sistem deluje le, če ga nucnik podpira, kar je očitno pri instantnih sporočilnikih. Če odjemalnik ni prilagojen, ob vrnitvi na namizje padeš z mreže. A čeprav se je Apple hvalil, da njihova večopravilnost ne obremenjuje baterije, to ob desetinah odprtih aplikacij ni povsem res. Ker je taka storitev v najboljšem primeru polovičarska, bi si želela možnost popolnega izklopa, kajti zdaj so za to potrebni garažni prijemi.

Četrti iphone ima obenem več posluha za poslovne uporabnike. Izboljšali so varnostne vidike in enkripcijo e-pošte. Tudi drugače po novem vsi maili letijo v en predal, še vedno pa ni prave razpredenosti popularnih družabnih omrežij po telefonu. Prijatelji s Facebooka se ti tu ne namalajo v imeniku, prav tako manjkajo vmesniške tipke za neposredno lepljenje slik na zidove. Je pa nova možnost mreženja Game Center, ki je središče za spletno večigralstvo širom sveta.

Ostale pridobitve so bolj kozmetične narave. Zasloni bodo odslej manj nastlani in lepši, ker je moč aplikacije urejati v mape in spreminjati sliko na namizju. Opisane posodobitve delujejo tudi na 3GSu in tretjem ipodu touch, dočim so starejša jabolka zanje prešvoh. IOS 4.2 s podobno funkcionalnostjo cilja na ipad.

Iphone kajpak ni popoln telefon. Poleg opisanih kiksov z anteno in fotoaparatom je stalen kamen spotike njegova zaprtost z umetnimi omejitvami. Taka je pohabljenost modrega zoba, saj ne omogoča izmenjave datotek. Še bolj peklijo nenehne borbe z zoprnijami programja Itunes, ki ostaja predviden način izmenjave robe z računalom. Računati je treba tudi na to, da onegaj namesto običajne simke zahteva izvedbo mikro, kar pomeni rezanje obstoječe ali nekajevrsko investicijo v novo kartico.

Kljub vsemu temu pa je iphonska izkušnja z vmesnikom, spoliranostjo in velikansko knjižnico aplikacij ter iger v veliki meri edinstvena. Gizmo ostaja poželenja vreden monolit in da razumeš skoraj religiozno privrženost, si ga je treba nekaj časa lastiti. Prihod v Slovenijo ostaja neznanka, zato se treba ozreti v inozemstvo. Najbolje v Anglijo ali Švico, kjer 16-gigabajtni model dobiš za okrog 580, 32-gigabajtnega pa za dobrih 700 evrov, odvisno od menjalnega tečaja. Nezaklenjene prodajajo tudi v Italiji, a so tu cene za stotaka višje. Čeprav telefon pri nas ni naprodaj, lahko z računom vseeno uveljavljaš garancijo pri pooblaščenih servisih, kot je EPL.

ČAS ZA OBRAZ

Apple je videočveku naposled le odprl oči. Zapakiral ga je v storitev FaceTime, ki poteka izključno po brezžični povezavi in torej ni prava mobilna videotelefonija. Do nje dostopaš skozi imenik, klicani pa mora posedovati iphone 4, novi ipod touch ali mac z nameščenim nucnikom. Pri slednjih za identifikacijo ne rabi telefonska številka, ampak e-poštni naslov. Slikočvek je seveda zastonj!

Ne glede na napravo je povezava vzpostavljena skoraj v trenutku. Le en tap in že zreš v celozaslonsko sliko sogovornika. Podoba zaradi kamere VGA seveda ni tako briljantna kot na oglaševalskih fotkah. A med klepetom itak nisi osredotočen na zrnatost, temveč na sogovornikove nasmehe in grimase. Na tem področju reč blesti, saj ni kvadrateljcastih anomalij slike, zamika, preskakujočega govora in podobnih neprilik. Ob tem ne potrebuješ kot Donava široke pipice v internet, je pa dobro, da je ne zabašeš s torrenti. Kramljaš prek zunanjega zvočnika in mikrofona, aktiviraš lahko hrbtno kamero in razkažeš svojo okolico, tu je tudi gumb za instantno utišanje. Toda ker je ikonica za prekinitev tako blizu prstov, lahko kdaj nehote odletiš iz pogovora. No, vrnitev je instantna in splošna gladkost delovanja spominja na čarovnijo. Pri Applu pač vedo, kako spuščati čeljusti.



Toda kakor je FaceTime kul, resnici na ljubo dvomim, da bo doživel težkokategorno rabo. Zaradi omejitve na wifi storitev ni zares prenosna, ampak bolj stvar dogovorjenih klicev v domačem okolju. Zna pa se stanje spremeniti, ko se bo seznam podprtih naprav razširil in nemara skočil na 3G.

Androidna zora

Kakor je iphone krasen, ni edini vir vzdihovanja. Konkurenčni Android je v zadnjem šestmesečju dovolj napredoval, da ga mora resno jemati še tako zadrt jabolčnik. Uspeh ni prišel čez noč, kajti platforma brca že od leta 2008. Zasnoval jo je Google in se pri tem povezal s velikani, kot sta HTC in Samsung. Telefoni teh družb še danes predstavljajo vrh ponudbe in segajo v niše, ki jih je iphone vsa ta leta puščal neizkoriščene. Androdi imajo po pravilu radijski sprejemnik, konkretnejšo večopravilnost in večjo prilagodljivost. To je očitno pri organizaciji zaslonov, saj tu kraljujejo animirana ozadja z zgovornimi nucniki, ki te že na prvi pogled zalagajo z novicami. Družbe kar tekmujejo, katera bo svoj telefon oblekla v privlačnejšo kožico. Zato niti dva androidna telefona nista enaka. HTC ima rajski vmesnik sense, pri Samsungu se prsi barviti touchwiz, pri Sony Ericssonu pa timescape s plavajočimi okni. Iphonove ikonice ob vsem tem bogastvu delujejo statično in pasivno. Obenem se androidi z računalom razumejo bolje kot jabolka. Vtič je mikro-USB in v splošnem je omogočena diskovna raba s prenašanjem datotek prek sistema. Značilna pomnilniška enota so izmenljive kartice micro SD.

Velik del androidne izkušnje sloni na sinhronizaciji z računom Gmail. To potegne za sabo sočasno posodabljanje vseh ostalih Googlovih storitev, od kontaktov prek koledarja in fotografske Picase. Tega na iphonu ni, prav tako ne organske povezanosti s Facebookom in ostalimi družabnimi omrežji. Na androidu se seznam prijateljev zlahka zaleze v imenik s slikami in rojstnimi dnevi vred. Prav tako so olajšani lajkanje, lepljenje slik in smetenje zidov.

Gmail je takisto vstopnica za Android Market. Ta je ustreznica Applovega App Stora in mu je s 160.000 enotami številsko že zelo blizu. Tržnica je zdaj torej obsežna, a žal nepregledna in plačljive aplikacije nudi le izbranim državam. Slovenije med njimi ni. Saj je res, da je več kot polovica apletkov zastonj (takih je na Applovi tržnici le dobra četrtina), a slab občutek



Ikone Samsungovega vmesnika touchwiz te znajo zaradi podobnosti zmesti. Zraven je sense z widgetom za Facebook. Android Market v nasprotju z App Storom deluje le na telefonih, na računalniku ne. Kindla dobiš za vse mobilne naprave.

ostaja. Brezplačniki v slogu Shazama za prepoznavanje glasbe, Googlove zvezdne karte Sky Map in brskala Astro File Manager so že kul. A nucnikov za pravo navigacijo z vdelanimi kartami in boljših iger v zastonjski košari ne boste našli. Ker si Slovenci vsega tega želimo, je sandokanstvo v besnem razmahu.

Matice in vijaki

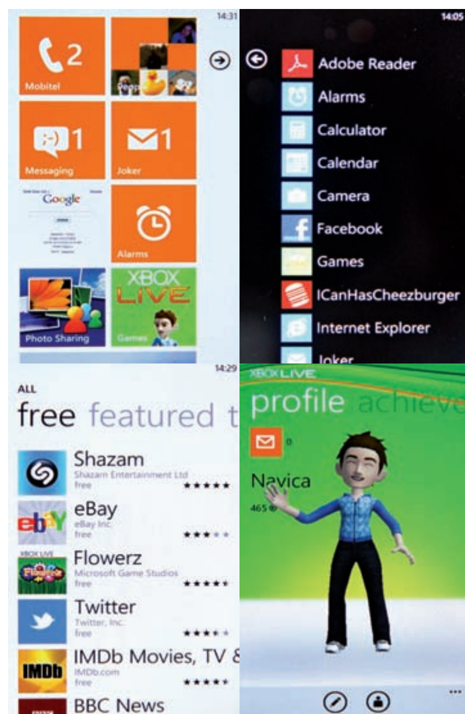
Prav zaradi odprte zasnove androidni gizmi niso enotni, zato je opisovanje veliko bolj nehvaležno kot pri Applu. Kljub skupni platformi se razlikujejo tako po strojnih vidikih kot po različicah operacijskega sistema. Četudi Google vodi razvoj in izdaja posodobitve, se proizvajalci lahko zanje odločijo ali ne. Pogosto telefona ne moreš nadgraditi sam, ampak ga je treba odnesti na servis. Aktualna verzija je Android 2.2. Slišali boste tudi izraz Froyo oziroma Frozen Yoghurt, saj Google te posodobitve imenuje po slaščicah.
Androidna raznolikost pokriva široko cenovno območje in spekter kvalitet. To še poveča zmedo, kajti vstopni modeli, kot so xperia X10 mini, galaxy 5 in wildfire, imajo z raketami tipa samsung galaxy S ali HTC desire kaj malo skupnega. Android je strojno zahtevna platforma in cenejše ali nekoliko zastarele telefončiče hitro izmuči. Galaxy S teh tegob nima, saj je s hardverskega vidika še naprednejši od iphona. Krasi ga dih jemajoč, štiripalčni zaslon super AMOLED z ločljivostjo 800 x 480, ki je nižja kot pri novem jabolčku. Organski zasloni OLED se od bolj razširjenih LCDjev razlikujejo po varčnosti in bolj živih barvah, a so hkrati slabše vidni na soncu. Galaxy S z vrhunskimi komponentami in žarečo podobo vsekakor prepriča, kakor tudi z bonbončki v slogu hitrega tipkovničnega vnašanja swype. Kljub temu pa od telefona, ki v prosti prodaji stane blizu 600, ob vezavi pa kakih 300 evrov, ne bi pričakovali upočasnjevanja in težav s stabilnostjo, motenj pri nastavljanju e-pošte in nerodnega upravljanja s priponkami. V času pisanja ni bilo niti podpore za Skype. Boljši celostni vtis pusti HTCjev desire. Mišice ima sicer nekoliko manjše, vendar že ob prvem stiku deluje prijetno. Občutek dodelanosti se ob dolgotrajnejši rabi še stopnjuje, spotakneš pa se ob to, da MMSi ne delujejo, če je hkrati aktiviran wifi.
Takih hecnih napak ima vsak telefon ničkoliko, X10 denimo ne podpira animiranih gifov, dočim je vsem androidom skupen problematičen nadzor nad aplikacijami, ki premlevajo v ozadju. Sploh zastonjska stelja stalno cuza spletne reklame in obremenjuje že tako švohotne baterije. Kljub tegobam pa postajajo androidki vse bolje zaokrožene naprave, ki lepo sedejo v žep in se jim obeta zanimiva prihodnost.



HTCjev sense je res dognan vmesnik. Poleg uporabnosti preseneča s heci, kot so vremenski pojavi na zaslonu in brisalci za dežne kaplje. Erik se drži resnejšega timescapa, ki naplasti dogodke.

Windows phone 7

Telefoni, ki so v preteklosti poganjali mobilna Okna, niso sloveli po prijaznosti. Microsoft je nekaj časa nemočno gledal vzpon Appla in Androida, zdaj pa se je odločil začeti z ničle. Od telefonov z novimi polkni pravkar prihajajo HTC HD 7, LG optimus 7 in Samsung omnia 7. V roke smo dobili slednjo s krasnim zaslonom AMOLED in nerazširljivih 8 giga pomnilnika.
Windows phone 7 je nov operacijski sistem, ki nima z namizno sedmico in prejšnjimi telefoničnimi Okni nobene zveze. Raje se na glavo vrže v valove interneta in družabnih omrežij. Najbolj zanimiv je vmesnik. Domači zaslon sestavljajo barviti kvadrati, v katerih nenehno meljejo slike kontaktov, obvestila o sporočilih in klicih. Vertikalna mantra se nadaljuje globlje v menijih. Tu ni urejanja v mape in multiplih zaslonov, ampak je vse nanizano v dolg špaget. Ta odločitev se zna ob veliki količini vsebin izkazati za neposrečeno. Upravljanje nasploh ni najbolj intuitivno celo pri osnovnostih, kot je brisanje slik in spotakljivih sporočil.



Na naslovni zaslon lahko lepiš nove ploščice, jih premeščaš in jim spreminjaš barvo. Karirastega stila winfonu ne oporekam, logiko in priljudnost pa. Okolje za Xbox Live sledi malce drugačnim smernicam.

Sistem je drugače prava hobotnica za račune, od primarnega Windows Liva do Facebooka, Gmaila, Flickerja in še česa. Stike iz vseh omrežij ti nameče v skupen imenik, kjer jih lahko združuješ in urejaš. Obenem ti pred nos skačejo novice s FBja, medtem ko se albumi z vseh vetrov nonšalantno zaredijo v galeriji, da res ne veš več, kje se konča telefon in začne splet. Bili bi jako veseli, ko bi bilo robo mogoče udobno shraniti, ne da si stalno odvisen od interneta.
Še en obraz mreženja je Xbox Live. V fon se lahko vpišeš z istim računom kot v xbox 360, ustvariš avatarja, spremljaš, kaj igrajo prijatelji, in primerjaš svoje dosežke z njihovimi. Zadeva žal še ni povsem nared, saj je za pošiljanje sporočil zahtevala plačljivi zlati račun (?!) in imela težave z vidljivostjo stikov, pri čemer sva s Snetim norela, saj se nikakor nisva uspela zagledati. A pričakujemo, da bodo to še spolirali.
Live je močan tudi zato, ker namerava biti winfon močna platforma za mobilne igre. Že ob izidu so jih ponudili več kot petdeset, med drugim Asphalt 5, Assassin's Creed, Bejeweled Live, CarneyVale: Showtime, De Blob Revolution, Puzzle Quest 2 in Uno. Špilalo se bo tudi v družbi, toda winfonov Market ni del xboxove tržnice, temveč spada pod Zune, zaradi česar ne šmirgla Microsoftovih pik z X360. Po trgovini smo tako lahko brskali, kupovali pa zaradi zapletov z dodajanjem kreditne kartice nismo.
To ni edini dokaz, da je sistem po mnogih vidikih še bolj okorel kot prvi iphone izpred treh let. Ni kopiranja, lepljenja in večopravilnosti, Internet Explorer sili s hišnim iskalnikom Bingom. Izmenjava podatkov z računalom ni prosta, temveč potrebuje posrednika. Kar je za iphone Itunes, je za winfon Zune. Ta je bil hkrati navdih za winfonovo podobo menijev, ki se valijo eden v drugega.
Naša kratka, preliminarna izkušnja s sistemom je pokazala, da je winfon samosvoja platforma, ki pa ji manjka občutka za prave podrobnosti. Obenem s siljenjem v vse pore tvojega spletnega življenja deluje nekam oblastno. Ostre robove bodo z nadgradnjami kajpak obrusili, a dvomimo, da se bo značaj spremenil v globino.

Kako kaže?

Danes je samoumevno, da telefon uživa ob dotikih, da sveti kot novoletna jelka in da po njem gomazijo legije apletkov. Kakorkoli obrneš, je za vse to zaslužen prav iphone. Dejstvo je, da je Apple doslej vlekel voz in je vedno nekaj korakov pred tekmeci. Medtem ko se Googlov sistem še bori z izzvenevanjem otroških bolezni, ima Jobsova ekipa v klobuku že nove zajce. Bo pa Android postajal iz meseca v mesec zanimivejši, kar je za trg zdravo. Z verzijo 3.0 se obeta večja poenotenost. Ko bodo rešili tegobe z razdrobljenostjo, bodo verjetno tudi pri inovacijah vse bolj prevzemali pobudo. Google določene storitve že zdaj usmerja na svoj zelnik. Njegovi servisi tipa Goggles in Latitude bodo v prihodnje gotovo pridobili na veljavi, prav tako bo imel iskalniški gigant zaradi razvejanih storitev veliko prednost pri priklepanju uporabnikov nase.
Dodatno bojišče bo postal trg tabličnih računal. Tu je doslej kraljeval ipad, a pojavljajo se že androidni pogumneži, kot je Samsungov galaxy tab. Zlasti pri nas ima Android pred Applom prednost, saj so subvencionirane naprave prosto dostopne in razširjenost skokovito narašča. Tudi razvoj aplikacij slovenskih avtorjev je vse živahnejši in jih najdeš na Marketu, če veš, kaj iskati. Treba je računati še na rastočo bazo androidkov vstopnega razreda. Iphone niže v prehranjevalni verigi ne bo sklepal kompromisov, ker je pač veljak na vrhu in tam namerava ostati.
Zanimivo vprašanje je še, kaj se bo zgodilo z brihtneži ostalih prozvajalcev. Blackberry zaenkrat ostaja trdno v svetu biznisa in e-pošte. Nokia je na zastarelem Symbianu neslavno zaspala in je šele zdaj, z modelom N8, približno dojela sodobne smernice. Tretji velikan, ki se z zaceljenimi ranami vrača v ring, je Microsoft z operacijskim sistemom Windows Phone 7.
Vsekakor se bo večpredstavnostnina v žepu počutila več kot domače, ne glede na to, katera ploščica jo bo poganjala. Če bi radi imeli ves spletni svet nepretrano na dlani, si kako tako žverco le privoščite. Računajte le, da bo ukvarjanja z njo skoraj toliko kot s pravo domačo živaljo. Smisel tovrstnih aparatov je namreč v tem, da se z njimi stalno igraš, jih nadgrajuješ in raziskuješ nove možnosti. Interakcije in želje po pozornosti je toliko, da si telefon vse bolj lasti človeka in ne obratno. Predvsem pa eden drugega ne smeta izgubiti, kajti gostota občutljivih podatkov na enem mestu tu presega vse razumne meje. Za primer takih nesreč se je mogoče vnaprej delno zaščititi z nucniki, ki omogočajo lociranje telefona, zaklep in brisanje podatkov na daljavo.

Mobitel Ena

Enostavno uporaben



Medgeneracijske meje so dandanes bolj ali manj zabrisane. To se kaže tudi v uporabi mobitelov, ki v gledališču, pekarni ali na tržnici v torbah zvonijo starejšim. Večinoma jih ne zanimajo dodatne aplikacije pametnih mobilnikov, ampak najbolj osnovne funkcije, ki razdalje med njimi in njihovimi najdražjimi zmanjšajo. Družba Mobitel je tako prav za starejše od 60 let in upokojence ponudila novost v paketu Penzion plus, in sicer priročen in enostaven mobilnik Mobitel Ena.

Mobitel Ena je prava rešitev za vse, ki mobitel uporabljajo predvsem za klice, dodatno pa ponuja še različne praktične funkcije. Pregleden zaslon in velike tipke omogočajo lažje branje in tipkanje, preprost meni pa uporabniku zagotavlja hiter dostop do osnovnih funkcij, kot so govorna telefonija in kratka sporočila SMS. Za prostoročen pogovor je na voljo vgrajen zvočnik, ne manjkata pa niti svetilka in budilka, ki prideta prav v marsikateri situaciji. Mobitel Ena kljub zelo enostavnemu delovanju ponuja vse kar starejši uporabniki potrebujejo. Posebnost predstavlja rdeča SOS tipka na hrbtni strani. S pritiskom nanjo, lahko uporabniki hitro pokličejo na določeno številko, brez iskanja v imeniku. Mobilno številko za klic v sili si nastavijo po lastni presoji. Kontaktna oseba pa je navadno nekdo, na katerega bi se obrnili v sili. Tako bodo uporabniki Mobitela Ena lahko brez skrbi, da v krizni situaciji ne bi bili kos poklicati na pomoč.

Družba Mobitel za starejše od 60 let in upokojence ponuja novost v paketu Penzion plus, in sicer priročen in enostaven mobilnik Mobitel Ena.

Naročnina za paket Penzion plus znaša le 5,99 EUR in vključuje brezplačne klice v Posvetovalnico za srce in ožilje, udeležbo na različnih meritvah in posvet z zdravnikom. Ob sklenitvi oz. podaljšanju naročniškega razmerja Mobitel GSM/UMTS v okviru splošne naročniško-prodajne akcije in ponudbe paketa Penzion plus, za obdobje 12 mesecev, je novi Mobitel Ena na voljo za samo 5 EUR. Paket Penzion plus lahko sklenejo starejši od 60 let in upokojenci, pri čemer je ob sklenitvi/ podaljšanju naročniškega razmerja potrebno predložiti le osebni dokument in kopijo davčne številke. Upokojenci, ki še niso dopolnili 60 let dodatno potrebujejo kopijo odločbe o pokojnini ali pokojninski odrezek.

Več informacij o Mobitelovi ponudbi je na voljo na Mobitelovem spletnem mestu www.mobitel.si, v Mobitelovih centrih in prek klica v Center za pomoč naročnikom na številko 041 700 700. Klici so za Mobitelove uporabnike brezplačni.



Sneti si rade volje naredi kaos na delovni mizi s poštenima paličnjaškima sistemoma. Oba sta namenjena sobnim šoferjem nebeških ptic z naphanimi žepi.

PILOTSKA KEMBLJA

Prepričljivost je v simulacijah bistvena in navdušencem za igralni pripomoček, ki jo ustvari, ni težko odšteti zajetnih denarcev. Tako kot za resno avtomobilščino nabaviš pošten volan, si za bojno letalščino privoščiš dvodelni sistem HOTAS. Malce dvoumna kratica, ki botruje preveč očitnim vicem, da bi jih pisal, pomeni Hands On Throttle And Stick – dlani na plinu in palici. Se pravi, roki med igranjem ne skačeta po tipkovnici, marveč neprestano počivata na igratorju. Ena na palici, druga na ročaju za potisk. V ta namen je po njiju razmetanih kup gumbov, pretikal in koleščkov – dodatnih analognih osi. Vse to običajno sprogramiraš v priloženem programju, da oponaša tipke.

Tako je položen temelj pilotskemu občutku, ki je s spodobnim sistemom HOTAS božanski. Nekaj, kar je s tipkovnico ali povprečnim stickom še ena igra, postane opna navidezne resničnosti, ki sirenasto kliče k udeleženstvu. Ob nadzoru s poštenim HOTASom je adrenalinsko vznemirljiv že vzlet z lovskim letalom, kaj šele bojna naloga. Ko levica porine ročico za potisk do konca in desnica nagne palico, da F-14 izvede varljiv manever, špil pridobi ekstra dimenzijo. In ko po spustu na letališče vstaneš s stola, se počutiš, kot da si ravno pristal ter popal canopy. Plus, na sekret lahko greš potem hitreje kot vsak pilot.

Da bi preizkusil vse te plati, sem pod parklje dobil dva nova sistema HOTAS: Saitekov X-65F pro flight combat control system in Logitechov G940. Res, draga sta, saj njuna cena sega v več sto evrov, in splošna publika bo ob tem zgolj doživela infarkt. Ampak tisti, ki ve, za kaj ju bo uporabljal, je takih stroškov vajen. Bolj ga zanima, če sta dobra.

Saitek X-65F

Človek bi skorajda plačal 399 evrov, kolikor stane tale futuristični HOTAS, samo za vtis, ko ga razpakira in postavi na mizo. V nasprotju s Saitekovim plastik-fantastik slovesom in Logitechovim konkurentom sta oba dela X-65F domala sceloma kovinska, tako ročaja kot podstavka, kar prispeva k zaupanja vredni solidnosti pod roko. Kapice in gumbi so plastični, a kakovostni, precej bolj kot pri G940. Diskretna osvetlitev izza dveh kapic na palici odžene živopisano vesoljskost, značilno za toliko drugih palic tega proizvajalca. Teža dobrih sedmih kilogramov sicer ni taka, da bi z onegajem pobijal vlomilce, a zadostuje za občutek konkretnosti.

Priklop je enostaven. USB-kabel speljeŝ v računalnik, iz dela z ročajem za potisk pa eno PS/2-žico vtakneš v palico in drugo v ozadnjo dvodelno konzolo z lučkami. Na desnem delu so zgolj podatki o uporu palice, na levi pa gumb pod pokrovčkom, ki je videti namenjen izstrelitvi jedrskih raket, in ob njem štiri ledice, ki kažejo, kateri profilni način je trenutno izbran. Pod njimi so gumbi za sprotno (ja, med igranjem) izbiro tega, koliko moči je treba prenesti na palico za premikanje, medtem ko so desno še štirje knofi. Ločenega napajalnika ni, kar prispeva h kompaktnosti.

Na obeh igratorjevih kosih je nič manj kot petnajst gumbov, sedem štirismernih kapic, ena osemsmerna kapa, ščegetavček, ki oponaša miško, kolešček, ki emulira miškin kolešček, in sedem analognih osi. Poštena količina. Nenavadno veliko jih je med drugim zato, ker je nadzorovalnik potiska, ki ga držiš z levico (ker je joystick zasnovan za desničarje, drugače ne gre), dvodelen. Privzeto sta ročaja povezana, tako da ju naprej in nazaj premikaš skupaj. Z enostavnim potegom začepa pa ju lahko ločiš, nakar v določenih simulacijah, kot je Lock On, nadzoruješ bobnenje v vsakem od dveh motorjev. Pred skrajnima odklonoma (izklop, afterburner) sta vdrtini. Togost dodajanja in odvzemanja plina nastaviš z vijakom na spodnji strani, ki ga sučeš s priloženim imbusom. Vendar celo najšvohnejša nastavitev diši po mišičnjaški pravomoškosti. Potiska v nobenem primeri ne boš do kraja znižal ali zvišal v delu sekunde, raje v slabih dveh, kar je treba upoštevati denimo pri pristajanju na letalonosilki, ko moraš plin odvzeti ali dodati urno.

Vso to množico pretikal je moč sprogramirati v softveru Saitek Smart Technology, kjer klikaš po ikonicah gumbov in ostalega ter jim pripisuješ funkcije.



● **Štiristo evrov je veliko denarja, zlasti v današnjih časih suhih telet, medtem ko so se resne letalščine preselile v nišo. Zato je X-65F butična roba, ki jo bo pri nas kupilo toliko ljudi kot ferrarija. Spodobno močno programje tega ne bo spremenilo.**

Eno po eno ali makrovska zaporedja, kjer so zajeti miškini gumbi. Vnešeno shraniš na disk ali v palico, nakar profile izbiraš s pretikalom na izbočenem delu ročice za plin. Programska plat ni tako močna kot Thrustmasterjevem HOTAS cougar, kjer lahko vnašaš matematične vrednosti, a za večino potreb zadostuje. Bolj je sitno, da zraven ne dobiš vnaprej nastavljenih profilov za igre, niti jih ne moreš dolpotegniti s Saitekove strani. Kaj šele, da bi softver sam zaznal, katere špile imaš na disku, tako kot Logitechov. Saj je res, da je nastavljanje za resnega pilota pol zabave in da to itak ni igrator za občasneže. A vseeno bi se lahko potrudili v tej smeri, kajti včasih so oznake prav kriptične. Zraven ne dobiš niti kake celotne igre, le demo od Lock On: Flaming Cliffs 2.

Glavna zvezda sistema X-65F je definitivno palica. Ne le, da je v roki konkretna in ergonomska (malo od rok je le zgornja leva kapica), narejena je na poseben način. Je namreč nepremična – ne opleta, marveč zaznava silo, s katero roka deluje nanjo, na vseh treh oseh, se pravi levo-desno, nazaj-naprej in zasuk. Tak sistem uporabljata frčoplana F-16 in F-22. Vtis pri tem je težko opisati. Po eni strani je slab, ker nimaš fizične informacije, koliko si palico odklonil, in ti instinkti sporočajo, da se dogaja nekaj čudnega. Po drugi strani pa si lahko s takim joystickom zelo natančen, saj registrira še tako majhen bezaj in je moč igrati praktično brez mrtve cone.

Nekaterim bo prijem hitro všeč, drugi pa bodo kriče bežali, kar ni zanemarljiva težava pri izdelku, za katerega zahtevajo toliko cekina. To je pač element, ki ga je treba vzeti v zakup, če razmišljaš o X-65F. Kot glavni problem bolj prepoznavam to, da je težko obrniti letalo po eni osi in pri tem ne dodati vrednosti na drugo. Recimo nagniti lovca desno in pri tem ne prispevati nekaj smernega krmila. Človek začne pri takih manevrih resno razmišljati o nakupu pedalov pro flight rudder pedals, ki stanejo 150 evrov. Nekatere zna zmotiti tudi odsotnost force feedbacka, dasi je to v nekaterih resnih simulacijah pričakovano. A bolj je problematično, da je v nekaterih špilih taka palica čisto nevzdušna. V Sturmoviku ali Rise of Flight, ki se dogajata med drugo oziroma prvo svetovno vojno, je na primer totalno neprepričljiva.

Zato pa je X-65F milina za Lock On, Falcon 4.0 in druge resne simulacije sodobnih bojnih letal. Vsaj če imaš mnogo dinar in meniš, da ti bo všeč joystick, ki zaznava pritisk namesto odklona. Zna biti, da ti ne bo nikdar prirastel k srcu, tako da bo ta kos visoke tehnologije postal hudo drag obtežilnik za papir. Morda pa se od njega ravno zaradi te posebnosti ne boš mogel več ločiti.

Logitech G940

Saitek je res 'next-gen', a orenk drag. Še dražji je s pedali – skupna cena z njimi znaša 550 evrov. G940 je na otip manj impresiven, a hkrati dostopnejši, saj gre za komplet palice, ročaja za potisk in pedalov, ki je tvoj za 299 evrov. Ni malo, toda hkrati ne žafransko, saj si s tem pripravljen na skoraj vse simulacije,



● **Logi ni tako hi-tech in kakovostno narejen kot saitek, saj je občutek dosti bolj plastičen. A pride stotaka manj in zraven dobiš pedala, ki v določenih igrah pridodajo k natančnosti ter vzdušju. Z vrtljivim gumbom na njihovi sredini nastavljaš upor.**

razen če želiš pri nekaterih civilnih frčoplanih v Flight Simulatorju pod roko čutiti flight yoke.
Za razliko od palice v X-65F se tale v G940 premika na običajen način in trese. Spomni na ono v letalu F-15 in ima sedem gumbov, osemsmerni digitalni križec in analogno kapico. Zgornji desni in levi knof sta iz neposrednega dosega palca, a ni panike. Gumbi so narejeni iz gladke, malo preveč cenene plastike, je pa stick odet v gumo in v roki deluje zanesljiv. Tudi zavoljo dolge podlage, ki ima v vseh štirih kotih luknje za vijake, s katerimi jih privijačiš sužnju na glavo. Šraufov ni poleg, zato Bauhaus rešuje. Na bazi so še trije analogni koleščki (trim 1-3), ki jim lahko pripišeš različne naloge, od smernega krmila do nadzora potiska. Včasih to pride prav, saj za razliko od številnih drugih palic tele ne moreš sukati po navpični osi. To nalogo moraš zaupati koleščkom ali pedalom.
Podlaga ni široka le zavoljo trdnosti, marveč tudi zaradi motorjev za povratni odziv (force feedback). Ta te je sposoben hitro pripraviti na tekmovanje v lomljenju rok ... ali te v procesu pohabiti. Tresenje, katerega moč je nastavljiva, lahko sega od nežnega do takega, da ropotanje zbudi ljudi v drugih nadstropjih. Sam nimam rad preveč vsiljivega rukanja in borbe s palico, zato me je velika moč pustila hladnega, toda Sylvestru Stallonu bojda sede. Ni čudno, da USB-kabel ne prispeva dovolj štroma in da je treba uporabiti priloženi napajalniček. In da se FF včasih oglaša, čeprav je palica pri miru. Tako nestrpen je, heh.
Ročica na kvadru s potiskom, ki spomni na onega iz A-10, je takisto oblečena v gumo. Hod je nekam lahen in plastičen, ima pa rahle vdrtine pri skrajnostih, da veš, kdaj si pohodil dodatno izgorevanje ali šel pod razumno mejo plina. Na ročici so štirje gumbi, tak križec kot na palici, neanalogna osemsmerna kapica, dva vrtljiva koleščka in pretikalo s tremi stopnjami za izbiro profilov. Pred ročajem je še osem gumbov v dveh vrstah, ki dodajo k strogemu nemškemu videzu. Izpostavitve vredna lastnost pa je razdeljivost ročice za potisk. Ob sprostitvi zatiča lahko levi in desni del, tako kot pri X-65F, premikaš neodvisno, s čimer ločeno nadzoruješ plin v levem in desnem motorju.
Lepo presenečenje so pedali. So plastični, toda površina za stopala je velika in se lepo, gladko ter zanesljivo premikajo gor in dol ter drsijo naprej in nazaj. Kdor je navajen oponašati jih z vrtenjem palice, bo potreboval nekaj časa, da se privadi. A letenje s pedali je v igrah, kjer to pričakuješ, občutkovno vendarle nadmočno tistemu brez.
Knofe in osi je moč nastavljati v programju Logitech Profiler. To je tako prijazno, da ob namestitvi preveri, katere igre imaš na disku, in naloži nastavitve iz baze, recimo za Lock On in Black Sharka. Škoda, da te ne ustrezajo dejanskemu stanju, tako da jih moraš popravljati. No, ni panike, funkcije hitro pripišeš s klikotanjem in izbiranjem opcij iz roletnih menijev. Softver zopet ni dovolj močan za nekaj najzahtevnejših uporabnikov, a je čisto dovolj sposoben in prijazen za večino. Še dobro, saj kar nekaj špilov ni zadovoljnih s standardno konfiguracijo, na primer vesoljščina Freespace 2, ki meni, da so pedali hkrati palica.
Tristo evrov je kajpak še vedno dosti in Logitech si je sam zmanjšal krog morebitnih kupcev, ko je naredil palico, ki je ni moč vrteti levo in desno. To nalogo je treba pripisovati koleščkom, kar je bolj apn, ali imeti pod mizo stalno pedale, kar včasih ni ne praktično, ne vzdušno. Poleg tega vsi pedalov niti nočejo, bi pa radi imeli palico in ročico za potisk. Takim gre namesto G940 priporočiti Saitekov sistem X52 (Joker 146, id testa na Joker.si: 1845), ki stane razumnih 115 evrov. A za tistega, ki si želi popolnega tridelnega entuziastičnega kompleta HOTAS za ne pretiran strošek, bo G940 pravšnji, saj ponudi dovolj in je zadosti kvaliteten.



● **Flight Simulator X (J160, 72) ostaja privzeta igra za navdušence nad civilnimi simulatorji letenja. Toda z njim nisi obsojen le na kabine debelih potniških krav, kakršna je zgoraj, marveč z dodatki vneseš tudi vojaške frčoplane, recimo F-16.**

IN KAJ NAJ S TEM IGRAM?

Resnih simulacij zadnje čase ravno ne mrgoli, dragi HOTAS-sistemi pa so za nabijanje kakega H.A.W.X. čisti presežek. A vendarle se izven očitnosti tipa Flight Simulator X najde nekaj pravšnjih špilov.

Lock On: Flaming Cliffs 2

Čeprav je Lock On: Modern Air Combat izšel že leta 2003 in je svojo krepko oceno 91 pobasal v davnem Jokerju 124, gre še vedno za merodajno simulacijo modernih lovskih letal, kot so SU-33, mig-29 in F-15. Poudarek je na ruskih avionih, kar ni čudno, če vemo, da so avtorji Eagle Dynamics babuškasti. Flaming Cliffs 2 je pak splošna izboljšava tega temelja, ki se ponaša zlasti s popravki realizma in večigralstva. Multiplayer je namečkoma združljiv z drugo Eagle Dynamicsovo težko simulacijo, helikopterščino Black Shark.



Falcon 4.0: Allied Force

Kdor bi rad igral najbolj dodelano inačico legendarnega in kljub starosti dvanajstih let v marsičem še vedno nepresežnega simulatorja Falcon 4.0, naj ubode Allied Force. Deloma uradna in deloma ljubiteljska dodelava-predelava iz leta 2005 sicer teče največ v ločljivosti 1280 x 960 ter se osredotoča zgolj na čudovito lovsko letalo F-16. Toda njeno



srce je veličastno in zdravo, priročnik je dolg 716 strani, kampanja je dinamična in v balkanskem teatru operacij je Slovenija.

Black Shark

Da ne bomo pilotirali samo letal, poskrbi DCS (Digital Combat Simulator) Black Shark izpred dveh let, simulacija ruskega bojnega helikopterja Kamov KA-50, NATO-ime hokum-A. Moč je vključiti poenostavljen način, kjer izdelek zahteva le nekaj ur učenja, ali pa odpreti petstostranski manual in se posvetiti realističnemu modusu, kjer strmoglaviš, preden rečeš 'nič ne harašo'. Na kup inštrumentov v kabini je moč klikniti, vdelana je podpora več monitorjem in grafika je spodobna. Hkrati je to ena tistih iger, kjer pedali zasijejo, in je zato pisana na kožo G940.



ŽEPNE HARMONIJE

Navi se okiti z garnituro svežih ipodov. V ušesa dobi zvončkljanje in cingljanje, pod prste pa novo razsežnost dotikabilnosti.

Ipodi že deveto leto načelujejo trgu prenosnih sukalnikov glasbe. Kakovost izdelave, enostavna uporaba in moč spletne trgovine Itunes za konkurenco ostajajo pretrd oreh. Enako pomemben je hiter razvojni cikel, kajti Apple vsako jesen strese veje in trg zasuje s frišnim naborom. Letošnji sadežki so še posebej zanimivi, saj ipod touch bliska s prenovljenim zaslonom, nano pa z obliko srčkane napolitanke.

Miselni preskok

Ipod touch je vzšel leta 2007 kot najbolj napreden član džubokserske družine. Z izvirnim iphonom, ki so ga splovili v istem letu, si je delil zasnovo z odličnim zaslonom na dotik. Po tem je dobil ime, večprstni vmesnik pa je postal pojem dostopnosti in uporabnosti, zato je še danes zvezdniški element Applovih gizmov. Da so peresca skoraj izumrla, ima zasluge prav jabolčna vizija kapacitivnega zaslona, ki si želi stika z blazinicami prstov. V letih po izidu so zgledu skušali slediti mnogi tekmeci. Na boljših telefonih se danes povečevanje in zmanjševanje slik s ščipajočim gibom ter listanje s potegi zdi samoumevno. A prav nikjer drugje ni dotikabilnost izvedena tako dognano kot prav na jabolčkih. Odličen hardver je tu podprt s premišljenim in prijaznim operacijskim sistemom. Dodajmo brezžično povezljivost v splet, pa dobimo solidno brskalno izkušnjo, medij za Facebook, Twitter in ostale družabnosti, odjemalnik pošte ter okno v Youtube. Pri touchu je sukanje glasbe nadgrajeno s filmi, igrami in številnimi nucniki, ki jih za drobiž trži Applova spletna prodajalna App Store. Ta je gizmo skupaj z iphonom dokončno izstrelila med zvezde in ju iz pojočih ploščic povišala v nosilca vseh mogočih vsebin. Čeprav prevladujejo enostavne igrice, je touch v dveh letih postal najresnejši konkurent Nintendovemu DSu. Njegovi špilčki tipično stanejo nekaj evrov in so nadzorljivi s prstnimi gestami ali nagibanjem. Praviloma so to pisani, na preprostih zamislih osnovani grižljaji, ki znajo zasvojiti. Uspešnega modela smo se dotaknili že v članku Dotik potenciala (J196, id 5453), z ipadom pa so ga prenesli v obliko tabličnega računala.

Iphonova dediščina

Zdaj, ko je iphone doživel pomembno prenovo, so touch doletele sorodne izboljšave. Oba imata čudovit, 3,5-palčni displej z ločljivostjo 960 x 640. Tu ne gre za tehnologijo AMOLED, ampak za napreden, od zadaj osvetljen elcedejček TFT. Poimenovan je retina oziroma mrežnica, ker naj bi bile pike tako fine, da jih človeško oko ne med sabo ne razloči. Razlika je v primerjavi s starim zaslonom in prikazovalniki na ostalih napravah očitna. Čeprav ima iphonov zaslon zaradi tehnologije IPS (in plane switching) širši vidni kot, je tudi na touchu gledalni občutek odličen. Zato so gledanje filmov, deskanje, fejsbukanje, tvitanje in instantno sporočiljenje prijetnejši kot kdajkoli. Podrobnost še posebej koristi branju besedil. Nucnik Ibooks naredi čitanje e-knjig mnogo dostopnejše, pa tudi igre zasijejo v novi luči. IOS 4 tu olajša večigralstvo (med drugim bližinsko z modrim zobom), omogoči primerjavo rezultatov in daje na razpolago okrnjeno obliko večopravilnosti. Radia ni, so pa dodali mikrofon, da lahko drkalo zdaj uporabljaš kot diktafon.

Poleg mrežničnega displeja je pripravica zdaj tudi dejansko spregledala. Tako kot iphone ima po novem dve kamerici, eno spredaj in eno zadaj. Dodaten čut je že poznan žiroskop za zaznavanje lege.

Lastna niša

Podobnosti so resda številne, a kljub temu ne gre misliti, da je touch preprosto iphone brez telefonskih pritiklin. Čeprav je pogonsko okostje s čipom A4 zelo slično, razlike so. Touch je tanjši, lažji in ima svetleče kovinsko hrbtišče z zaobljenimi robovi. Manjka mu hardver za satelitsko navigacijo, dočim je hrbtna kamerica brez bliskavice in zmore zajeti vsega 960 x 720 pik, kar je manj kot en megapiksel. Pred iphonovimi 5 milijoni se lahko skrije. Sprednje očesce tako kot na iphonu ne preseže ločljivosti VGA. Fotografiranje je zato bolj zasilno, a se kameri izkažeta pri videu, saj hrbtna podpira visokoločljivostni format 720p s 30 sličicami na sekundo. Posnetki so za takle gizmo presenetljivo na nivoju, podprto je tudi spreminjanje fokusa z dotikanjem. Ker ni fleša, žal manjka vir svetlobe med snemanjem. Filmčke lahko z bližnjicami hitro spraviš na Youtube, podobno udobje za Facebook pa ni vključeno. Sprednje kukalo pride do izraza zlasti pri opevani videotelefoniji FaceTime, za katero se je treba priklopiti na wifi. Iz oči v oči se lahko menijo lastniki podprtih naprav, ki so poleg novih touchev in ifonov po novem tudi vsi maci. Ker touch nima SIM-kartice in telefonske številke, se v storitev prijaviš z e-poštnim naslovom. Servis deluje odlično, več o njem pa najdete v članku o pametnih telefonih.

No, poleg teh dodatkov toucheva primarna naloga ostaja predvajanje vsebin. Pri glasbi sije pregledna razvrstitev po naslovnicah albumov (cover flow), avtorjih in zvrsteh. Zaradi vdelanih zvočnikov pri uporabi nisi nujno obsojen na slušalke. Priložene sicer niso avdiofilske sanje, a so kljub temu nad ravnjo običajnega smetja iz praška. Ponudba dodatnih je bogata, tako da lahko za uhljala zapraviš več kot za sam predvajalnik. Za sobno poslušanje in žurke pride v poštev kak dokupljiv zvočniški komplet, ki se jih je v letih ipodove kraljevine nabralo na tone. Z združljivostjo praviloma ni težav, saj se vtič za namestitev ipoda ni spremenil.

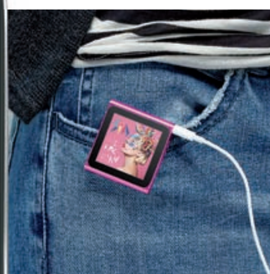
V splošnem touch ostaja prijetna in lepo zaokrožena naprava, po kateri se vse očitneje zgledujejo tekmeci, kot sta Microsoftov zune HD in Sonyjev walkman X. A hkrati je res, da večine od naštetih nalog lotevajo tudi sodobni mobilni telefoni, ki postajajo domena slehernika. Zakaj bi torej odšteli nekaj dodatnih stotakov za toucha? V prvi vrsti zaradi vsebin. Touch je bomba-







Ipod touch je samozavesten žepni multipraktik. FaceTime ima na častnem mestu domačega zaslona, medtem ko je pri iphonu skrit globlje v nastavitvah. IOS4 omogoča urejanje ikon v mape, preglednost pa je tudi močna stran predvajalnega dela.





Ločljivost nanovega zaslončka je 240 x 240 pik. Luštkanost je nepopisna in odpira možnosti uporabe, ki presegajo prikazovanje naslovnic albumov.

stično podprt z igrami in nucniki, ki mu vdihnejo dušo. Kdor ima rad mobilno špilanje, bo v devetih nebesih. Posebej zanimiva niša so otroci, kajti celo najmlajši bodo v ipodu ob kupu primernih igric našli dragoceno zabavalo, ki ga je enostavno upravljati. Da bo hkrati v veselje staršem, je dodaten plus. Močan razlog je tudi želja po namenskem, dobro zasnovanem gizmu za predvajanje filmskega materiala, risank in nadaljevank. Ali konec koncev za kazanje fotografij. Baterija zdrži sedem ur sukanja videa, pri glasbi pa več kot tri dni. No, kdor ne potrebuje toliko cirkusa, ampak je bolj osredotočen na poslušanje, naj bere dalje.

Ipadov pelod

Če touch stopa po iphonovi gazi, gre šesta inkarnacija ipoda nano v novo smer. Postal je namreč štiricentimetrski kvadratek, iz katerega mežika miniaturen dotikabilni zaslončič. Tu se gnetejo štiri barvite ikonice, podobne iphonovim. Tudi prstni vmesnik sledi znani intuitivnosti in dostopnosti. Med meniji se sprehajaš z enostavnimi potegi, čeprav se je treba navaditi na odsotnost osrednjega gumba. Podprt je celo multitouch, kjer z zavrtljajem spreminjaš orientacijo slike. Zaslonček so nalašč obdali s črno, zaobljeno obrobo, da ploščica izgleda kot mladičkast ipad. Je pa podobnost nekoliko varljiva, saj v notranjosti ne melje operacijski sistem iOS. Malček je zato veliko bolj okleščen. Poleg tega je glede na starejše inačice celo izgubil del funkcij. Kamere in zvočnička zdaj ni več, prav tako ni omogočeno predvajanje videa, saj se kvadraten zaslon v velikosti znamke s filmi ne bi dobro razumel. Tudi iger zanj ni več.

Piškotek je prvenstveno namenjen sukanju glasbe in poslušanju radia. Z dodatki, kot so števec korakov, štoparica, timer in podpora Nikovemu spletnemu servisu, nagovarja predvsem fitneserje, tekače in druge fizkulturnike. Ob miganju bo koristna močna zaponka na hrbtišču, s katero si stvarco lahko pripneš na obleko. A preznojenci morajo upoštevati slabo stran dotakljivega zaslona, saj ga z izjemo tresenja za naključno preklapljanje med komadi ni mogoče upravljati na slepo. Iz ohišja kukajo le gumbi za glasnost in spanje, dočim priložene slušalke nimajo hardverskih knofov. Je pa kul, da slušalice hkrati rabijo kot mikrofon za snemanje zvočnih zaznamkov. Te je mogoče brisati že na nanu, kar ne velja za glasbo in fotografije. Slednjim se nasploh ne godi dobro. Zaradi majhnosti je pregledovanje zbirk bolj zasilno in se še najbolje obnese pri portretih dragih ljudi. Razkazovanju podobic s potovanj se je bolje izogniti, saj bi zanje potrebovali povečevalno steklo. Drezanje zaslona hkrati precej obremenjuje baterijo. Ob nenehnem nadlegovanju je z njo konec že po nekaj urah, medtem ko navedenih štiriindvajset zmore ob izključno glasbenem žužnjanju. Novi nano je tako vsekakor zelo neobičajen hec, kjer je drobčkanost sicer instantno privlačna, a draga.

Malo miksalo

Ipod shuffle je najmanjši in najpreprostejši član glasbene družine. Ekrana nima, na aluminijastem obrazku pa se mu boči nadzorni obroček z osnovnimi ukazi. Velik je kot kovanec in po njem ne drsiš, ampak moraš tipke pritiskati. V zgornjo stranico so vdelali tristopenjsko stikalo za vžig in krožno ter naključno predvajanje. Zgoraj levo je odprtina za slušalke, ki se natančno prilega širini priloženih slušalic. Stanje baterije kaže majčkena LED-lučka, soka pa je dovolj za okrog petnajst ur. O tem te lahko obvesti sintetični glas, ki je poleg tega namenjen zvočnemu vodenju med seznami glasbe in celo napovedovanju naslovov komadov, če si za to prej poskrbel v programju Itunes. Shuffle je podobno kot nano opremljen z orenk zaponko. Za petdesetaka je ta osnovni predvajalniček prva vstopnica v svet žepnih napevov.

Digitalni nakit

Ker postajajo ipodki vse manjši in vse bolj dovršeni, bolj kot kdajkoli segajo na področje elektronskega okrasja. Shuffle in nano nista le prenosni, ampak s svojima zaponkama in privlačnimi barvami zelo nosljivi pritiklini. Sploh nano ima modni potencial, saj je z ličnostjo in s prilagodljivim zaslončkom prava kameleonska broška. Pričakovati je, da bodo adut dodatno osmislili in izkoristili, recimo z različnimi številčnicami za uro, animiranimi ozadjeci in podobnim okrasjem. Idealno za najstnice. Na dragotinskost takisto kaže embalaža, ki pri shufflu in nanu spominja na škatlice za zaročne prstane.

A podobno draguljne so cene. Dvogigabajtni shuffle je s postavko petdesetaka skorajda bižuterija, toda štirikrat dražji nano je druga pesem. Glede na relativno omejenost je cena visoka, zlasti ker za dodatne štiri desetake že dobiš osemgigabajtnega toucha. Podobno postavko ima tudi veteranski ipod classic. Ta s 160-gigabajtnim trdim diskom ostaja pravi tank za nišne uporabnike, ki potrebujejo obilico prostora.

Vsi ipodi so že na slovenskih policah. V naravnem okolju jih imajo recimo ljubljanske prodajalne Istore, Istyle in EPL. Slovenske cene so nekoliko višje od večine evropskih, a še vedno ugodnejše od italijanskih. Ponudba je premišljena tako, da zaobjema različne potrebe in okuse, nevarnih tekmecev pa še vedno ni na obzorju.

JABOLČNI PECELJ

Na ipode lahko preneseš vsebino izključno s programom Itunes, kar zna biti zavoljo trmastega kosa softvera včasih muka. V njem se da z nekaj potrpljenja iz obstoječe zbirke MP3jev in CDjev oblikovati čudovito zbirko glasbe. Urediš jo lahko po albumih, zvrsteh in izvajalcih ter jo opremiš s slikami naslovnic, tako da je slikovit niz pesmi na touchu in nanu veselje pogledati. Itunesova aktualna verzija 10 v muzikaljenje vplete družabno komponento Ping. To je Applov odgovor na Myspace, Facebook in Twitter. V njem lahko spremljaš profile priljubljenih glasbenikov ali vlečeš na ušesa, kaj poslušajo prijatelji. Uveljavljena storitev je še genius, ki zna iz tvoje glasbene zbirke oblikovati usklajene predvajalne sezname. Kljub dolgoletnim krikom avdiofilov še vedno ni prave podpore za filete WMA in brezizgubni standard FLAC. Izvzetost je toliko bolj čudna, ker Philipsovi in Samsungovi predvajalnički s tem nimajo težav. Pri nalaganju videa pa se je treba pomuditi s pretvornikom, kakršna sta Quicktime Pro in Xilisoft Video Converter.

Itunes je obenem vstopno mesto do Applove spletne trgovine z glasbo, nadaljevankami in filmi. Zaradi ugodnih cen in priročnosti je ipodom prav ta servis omogočil uspeh. Slovenci na tržnico uradno sicer nimamo vstopa, a se je mogoče znajti s plačevanjem z darilnimi karticami. Sestrska prodajalna App Store je po drugi strani široko odprta za Podalpje, v njej pa se prerivajo stotine tisočev poceni aplikacij za iphone in ipod touch. Kupuješ jih lahko tako na namizni kišti kot brezžično na samih napravah. V preteklosti je imel svoje nucnike tudi nano. Zdaj posebnega razdelka z artikli zanj ni, čeprav je mladič dober medij za luštne dodatke in preproste špiliče.

Robo na predvajalnike spraviš s priloženim kablom. Vsi ipodi z izjemo shuffla vsebujejo Applov vtič, ki je hkrati vhod za zvočnike, polnilno-predvajalne postaje in podobno. Zunanji proizvajalci nudijo ogromno hardverskih dodatkov. Tudi v avtih se najdejo namenske niše za vštek ipodov. Shuffle se tako z elektriko kot z glasbo polni kar skozi odprtinico za slušalke. Ob tem je dobro vedeti, da lahko shuffle in nano rabita kot USB-ključ z nalaganjem skozi raziskovalca. Noben ipod nima možnosti širjenja shrambe s pomnilniškimi karticami. Touch sicer ponuja še bluetooth, a je omejen na parjenje z dodatki v slogu slušalic. Občasno najdeš kako igro, ki podpira modrozobo večigralstvo, izmenjava datotek pa prek čekana načeloma ni predvidena.



Shuffle je komaj kaj večji od gumba. Pripravno za izgubljanje in pozabljanje v žepih pred pranjem. Koristila bi luknjica za navezavo na vrvico.



Nano lahko kaže analogno številčnico s črnim ali belim licem. Za nošenje na zapestju se že dobi paščke. Danski NanoWatch svoje trži po 18 evrov.

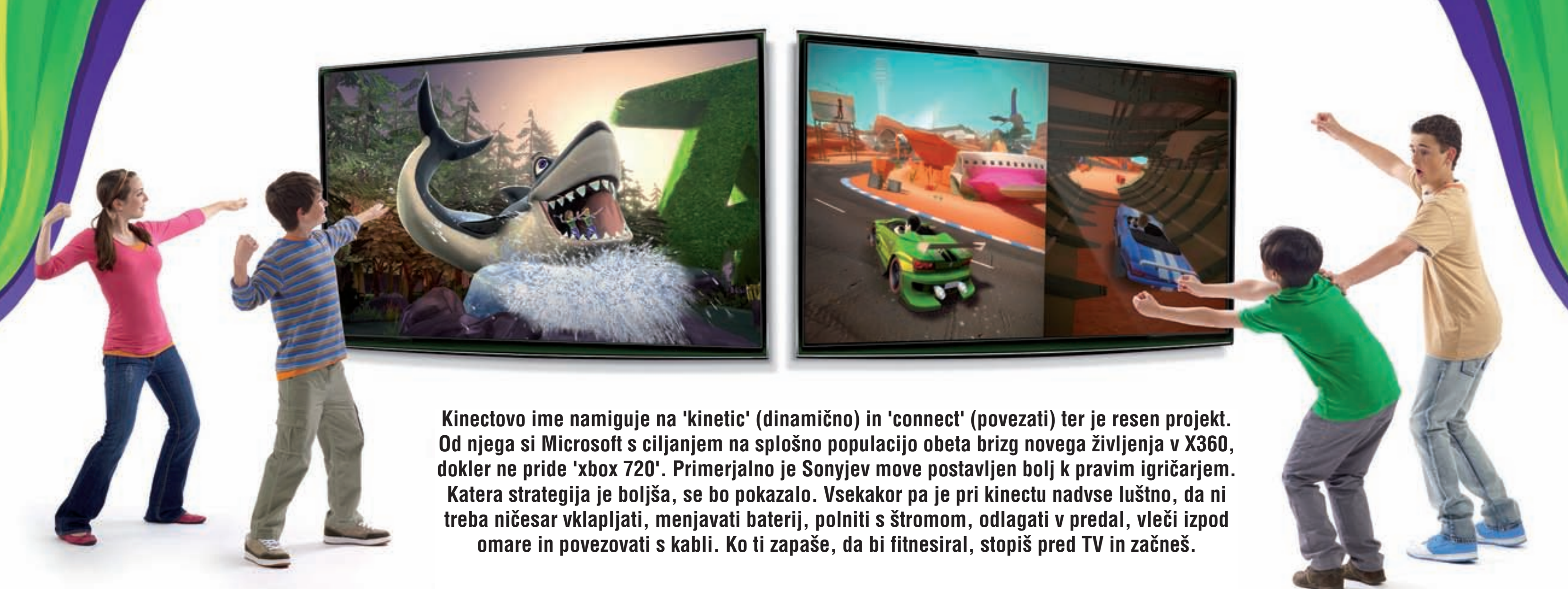


Ipod touch	
8 GB	241 EUR
16 GB	315 EUR
32 GB	420 EUR

Ipod shuffle	
2 GB	51 EUR

Ipod nano	
8 GB	168 EUR
16 GB	200 EUR

Shuffle je na voljo v petih, nano pa v sedmih barvah. Ohišje imata iz brušenega aluminija. Resnejši touch je odet v steklo in nerjaveče jeklo.



Kinectovo ime namiguje na 'kinetic' (dinamično) in 'connect' (povezati) ter je resen projekt. Od njega si Microsoft s ciljanjem na splošno populacijo obeta brizg novega življenja v X360, dokler ne pride 'xbox 720'. Primerjalno je Sonyjev move postavljen bolj k pravim igričarjem. Katera strategija je boljša, se bo pokazalo. Vsekakor pa je pri kinectu nadvse luštno, da ni treba ničesar vklapljati, menjavati baterij, polniti s štromom, odlagati v predal, vleči izpod omare in povezovati s kabli. Ko ti zapaše, da bi fitnesiral, stopiš pred TV in začneš.

KAJ IMA TRI UČE in je brez rok?

Kinect!, navdušeno zavpije Sneti. Nato skuša zatipati karkoli, s čimer bi usmerjal svoj lik na zaslonu, in pade v katatonični šok, ko ne najde ničesar. Ah, te novotarije.



Naprava deluje v širokem razponu svetlobnih pogojev, saj se opira na infrardeče prepoznavanje. IR-tipalo izraelskega podjetja PrimeSense v prostor projicira na tisoče točkic, ki jih potem drugi senzor trirazsežno razpoznava. Microsoftov softver pa grunta, kje imaš rit in kje glavo ter kako se premikata.

Dejstvo je, da sta xbox in xbox 360 uspela zaradi podpore predanih, hardcore igralcev. Takih, ki napravo kupijo in jo nato uporabljajo ter zanjo kupijo veliko iger. (Za xbox 360 je ta 'attach rate' poleti znašal 8,9 igre na osebo, kar je največ med konzolami doslej.) Ki osredotočenih pogledov & kamnitih čeljusti plužijo skozi spretnostno zahtevne naslove, kot so Halo, Gears of War, Ninja Gaiden, Modern Warfare, Grand Theft Auto, Forza in tako dalje.

Toda Microsoftov igralski oddelek ni bil zadovoljen s tem, da stoji na ramenih teh ljudi. Treba je bilo iti dlje, više. Delnica mora biti vredna več, v mošnjičku mora bolj žvenketati. Poleg tega je bilo treba pokriti minus, ki se vleče iz časov prve šatulje iks. Tedaj je MS v bitko s Sonyjem spumpal težke milijone, že milijarde, a nazaj dobil občutno manj cekina.

Na muhi se je tako znašel nedeljski igralec. Prav ta, iz čigar globokega žepa in nekritične glave je svoje bajne prodajne številke izvlekel Nintendov wii. Oziroma špilavsko neuk – tisti, ki ob pojmih, kot so streljačina, joypad in glajenje robov gleda kot tele v nova vrata, bi pa motowiilil (se opravičujem) po dnevni sobi ter čohal navidezne kosmatince. Pri tem mu ne bi bilo treba prijemati plastike z gumbi, saj bi ukazoval z gibi, ki bi jih beležila kamerica. Pot v obljubljeno deželo pa bi mu kazali zvezdniki, kot je večni deček Steven Spielberg. Tako bi xbox 360 prodrl na trg, ki ga sicer nikdar ne bi dosegel.

Ključ do tega bajeslovnega človeka? Kinect.

Čudežna očesa

Kinect, ki so mu sprva rekli natal, je podolgovat kos plastike s tremi očesci in motoriziranim podstavkom, ki ga premika gor in dol. Ni samostojna naprava, marveč ga priključiš na xbox 360, brez katerega je mrtev. Če kinect kupiš v paketu s tankim (slim) xboxom, s katerim je stilistično usklajen, ga povežeš z vhodom na zadnji strani in ne rabi svojega napajanja. Pri starih modelih moraš uporabiti poseben kabel, ki ga dobiš ob ločenem nakupu kinecta. Onegaj je težak in velik, saj je dolg 28 centimetrov in širok 6. Ob njem je playstation eye videti kot liliputanka.

Kinect postaviš pod televizor ali nanj (spodaj ima gumirano obrobo), nakar te motri kot kak okamenel, nem Wall-E. Notri je kamera, ki je z ločljivostjo 640 x 480 pri 30 sličicah na sekundo tehnološko neimpresivna. Vendar deluje v navezi z globinskima tipaloma, kar skupaj da tri zrkla. Ne bom se spuščal v zapletene razlage – gre za to, da naprava v 3D-prostoru z infrardečim preverjanjem vidi tvoje telo in gibe, od miganja z ritjo prek kriljenja z rokama do obrazne mimike. Posameznih prstov ne loči, a impresivno je, kako tvoje premike pretvori v muvanje (se spet opravičujem) figurice na zaslonu. Ko iztegneš roko, jo stegne tvoj avatar. Ko nagneš trup, ga nagne on. Če skočiš, skoči. Če so na ekranu navidezne dlani, se obnašajo tako, kot se tvoje. Če roka zaide k prepuciju ... se X360 izključi? Nisem preizkusil. Vem, da ti boš.

Si gledal Minority Report? Ob rabi kinecta v xboxovem vmesniku se počutiš tako kot v dotičnem filmu. Z mahanjem po luftu po zaslonu vodiš dlan, s katero aktiviraš ikone. To storiš tako, da se nad njimi ustaviš. Na ta način sicer ne moreš opravljati vsakdanjih funkcij, kot sta pregledovanje sporočil in čekiranje dosežkov, kajti omejen si na 'kinect hub' z njemu namenjenimi programi. A vendarle. Še bolj fino je, da ima naprava mikrofon, ki zaznava tvoje govorne ukaze, če pred njimi izrečeš 'xbox', recimo 'xbox zune' za zagon te aplikacije. Prav tako lahko z drugimi lastniki kinecta po spletu govoriš glasovno ali z videom. S kavča, naj bo hvaljena Sv. Lenoba, naša zavetnica.



Naslovi za kinect so v vijoličnih škatlicah namesto v xboxovih klasičnih zelenih in na vsaki na veliko piše 'requires kinect sensor'. Ni pa špilov, ki bi jih lahko igrala več kot dva naenkrat. Še?

Ti si kontroler

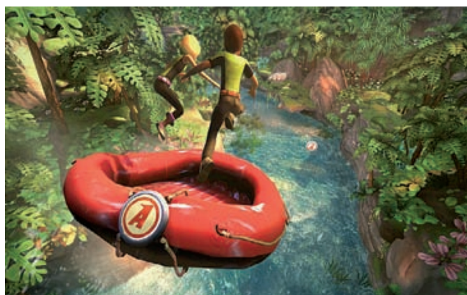
Iz mahanja v prostoru izvira oglaševalsko geslo 'You are the controller', ki dobro zadene poanto kinecta. Ničesar ti ni treba imeti v rokah, niti pod nogami. Dovolj je, da se postaviš pred kamero in se začneš bojevati z mlini na veter. Tehnologija zaznavanja gibanja skozi kamero sicer ni revolucionarna, saj je ta koncept na prelomu tisočletja vpeljal eyetoy za PS2. Je pa izpiljena, saj je kinect naprednejši gizmo, povezan z veliko močnejšim sistemom, kot je bil playstation 2. Temu primerno je nabor iger impresivnejši od eyetoyevih miniigrick, kjer je tvoja zmazano zajeta podoba suvala žoge in prevračala lonce. Po eni strani gre za 'isto sranje, drugo pakovanje'. Po drugi pa se pozna, da so vmes minila leta.

Več, bolje, močneje ... širše in daljše. Kinect namreč za delovanje zahteva konkreten prostor. Če bi rad igral sam, moraš biti od bolščečih zrkel oddaljen najmanj 1,8 metra. V dvoje pa nujna razdalja znaša 2,5 metra. To so cifre, ki jih v marsikakem slovenskem stanovanju in celo hiši ni mogoče doseči. Drugače je v predmestni Ameriki, kamor je kinect usmerjen v prvi vrsti, saj se tam kopajo v prostoru. Zahteve hkrati pomenijo, da gizmo ne spada v običajne otroške in mladinske kajute, delovne čumnate, moška pribežališča in slične kurnike. Eksplicitno je namenjen dnevni sobi, družinskosti, druženju in splošni zabavi.

Živali, čolni in Kylie

Lansirni nabor softvera to potrjuje. Šur, v prihodnosti bo izšlo nekaj resnejših iger za kinect, denimo Steel Battalion: Heavy Armor, kjer bomo sedeli v kabini ogromnega robota, ter ritemska nažigalka Child of Eden. A bistvo je v streženju ljudem, ki se v takih špilih ne najdejo. Zato med splovitvenimi igrami, ki jih tržijo za nekje 40 do 50 evrov, ni niti ene, ki bi od daleč spomnila na 'proper gaming' izdelke, kakršne že blizu dvajset let ocenjujemo v Jokerju. Poglejmo.

Kinect Adventures – nabor minišpilčičev, ki ga zastonj dobiš poleg kinecta. Notri je pet prešernih zabavnic, med katerimi je najbolj fina tista, ki smo jo gledali v predstavitvenih videih, se pravi spuščanje po reki v napihljivem čolnu. Tvoj avatar v njem se postavlja tako kot ti pred kamerico, skače za daljši odriv s skakalnic, krili z rokami in skuša pobrati čim več ploščic za točke. Trapasto, ampak za nekaj časa zabavno, sploh če sta v čolnu dva. Manj kul so drvenje po železniških tirih z vagončkom, pokanje mehurčkov, flikanje lukenj v 3D-prostoru in metanje žogice. Nič superiornega, toda Adventures poskrbijo za okej prvi stik s kinectovskim načinom igranja. Čeprav bodo po nekaj dneh pozabljene obležale v kotu. RAZSODBA: V REDU.



Kinectimals – prideš na rajski otrok, kjer te čakajo tamagočijevski mačkoni. Ko izbereš mladiča (levček, panterček, tigrček ...), ga moraš s skakanjem, vrtenjem okrog osi in podobnimi akrobacijami pred kinectom učiti trikov. Nadalje mu mečeš žogico, uporabljaš piščalko, odkrivaš nove predele otoka in tako dalje. Grafika je čudovita in zaradi življenjske animacije so žverce med virtualnim čohanjem pošastno cortkane, kar blazno dogaja otrokom. Škoda, da se vsebina dokaj hitro začne ponavljati, da ti stalno teži čudaški živalski vodič in da so mačke narejene tako pasje. Ne vem, kje so avtorji videli muco, ki prinese žogico in maha z repom. Se vidi, da gre za fantazijski otok. RAZSODBA: O REDO (za pod 11 let).



Dance Central – včasih smo v Dance Dance Revolutionih tancali po podlagah, nato smo v Just Dance za wii v rokah držali kontroler, zdaj pa opletamo svobodno. Saj ne, da je zaznavanje gibanja perfektno. Ampak naš avatar stoji kot lojz spod gujzda, če vsaj približno ne zaobvladamo gibov in ne ujamemo ritma 32 komadov, kot sta Poker Face od Lady Gaga ter Maneater od Furtadovke. Vsaka pesem ima tri težavnosti in učno uro. (Roko v luft! Korak v levo! Obrat za 1080 stopinj in premet nazaj! Saj ne.) Nato se preizkusiš v plesu. Tu na zaslon dobivaš ikonice, ki jim moraš slediti, včasih pa fristajlaš, da se trese gajba. Kul zadeva Harmonixa, avtorjev Guitar Hera, katere hiba je večigralstvo, ki ne podpira dveh ljudi hkrati. Plešeta zaporedno in gibi se ne točkujejo sproti, ni internetnega multija. Je pa enoigralsko napredovanje še najbolj podobno 'pravim' igram. RAZSODBA: DOBRO.



Your Shape: Fitness Evolved – krepitvenico telesa smo dobili tik pred odhodom v tisk, tako da se ji nisem mogel posvetiti, a prvi vtis je pozitiven. Kinect prenaša sliko vsega telesa, zato se je treba orenk spotiti, dočim je trening joge nekaj, kar bi lahko pripomoglo k temu, da pozdrav soncu ne bo več rahitično skrivenčen. Ne, saj joga v Wii Fitu je bila kul. A vseeno, tole je videti kot naslednji korak. Poročamo.



Kinect Sports – če je kdo dvomil, da hoče Microsoft del Nintendove pogače, naj pogleda tele Wii Kinect Sports. Notri je šest športnih igrick za enega ali dva – boks, odbojka na plaži, pinkponk, bowling, nogomet in atletika. Podoba je že prav kopirantsko Wii Sportovska, je pa res, da se je moč z oddaljenimi nasprotniki pomeriti po Livu. Žal so discipline preproste in ne demonstrirajo kinectovih navedenih sposobnosti. Boks je prav beden, ne šmirgla pozicije nog in nagibanje telesa mu je pretežno španska vas. Tudi mehanika je arkadna in staromodna. Je pa res, da lahko goljufaš dosti manj kot na wiiju, saj softver dobro razbira, s kakšno intenzivnostjo počneš zadano. Po treh minutah boksa sem bil prešvican, medtem ko sem v Wii Sports z nasprotniki napol miže opravljal s kavča, flikajoč wiimote. Vsekakor menim, da bi morali Kinect Sports prilagati kinectu, namesto da ga tržijo posebej. RAZSODBA: ZADOSTNO.



Brca v zrak ali v temo?

Z vtisom o kinectu je križ. Če daš ljudem v roko joypad, ki ima namesto gumbov priostrene špice, bodo vsi rekli, ej, a si nor. Kinect je druga pesem. Mene kot resnega igralca sila moti zamik (lag), ki je očiten v prav vseh igrah, ki sem jih preizkusil, in v vmesniku. Včasih majkemi traja sekundo, da nazaslonski avatar ponovi moj gib pred kamero, kar ustreza strahovom pred lansiranjem in zna biti trda cokla za resnejše naslove, če ga ne bodo ukrotili. A po drugi strani so igre za kinect zaenkrat take baže, da instanten odziv niti ni pomemben. Matki, ki bi rada hujšala z YourShape, in nečaku, ki hoče vzgajati gepardka v Kinectimals, pa za zamik dol visi. Še opazila ga ne bosta. Microsoft za take kupce pametno stavi na znane koncepte (pisanost, živalice, risankasti liki, ples, telovadba ...) ter napravo podpira z glasno oglaševalsko kampanjo, polno silebritijev, ki naj bi presegla vrednost pol milijarde dolarjev.

Večja problema znata biti zahtevani prostor, saj dveh ali več metrov pred televizorjem nima vsak, in cena. Če že imaš xbox 360, pride ločeno kupljen kinect 150 evrov. Plus dve igri in si na dobrih 200 evrih, poleg samega 'boxa. Fi-juu. Paket s 4 GB konzolo velja 290 EUR in tak z 250 GB diska 400 bruseljčanov. Občasneži si lahko s tem denarjem kupijo veliko resničnih plesnih inštrukcij, kegljanja, ur v fitnesu in raftinga na Soči, medtem ko špilov za resne igralce zaenkrat ni, lag pa je zanje morilski.

Ampak hej. Vsi imamo radi nove igračke in kinect je v tej vlogi tako zanimiv, da zna hitro premamiti mimoidoče v Tušu ter kakega puvača, ki mu $ gori v žepu. Za resno uveljavitev, do katere itak vedno pride na dolgi rok, pa potrebuje kakovostnejši, raznolikejši, izvirnejši softver, ki bo manj spomnil na wii, programerje, ki bodo ukrotili zamik, in nižjo ceno, najbolje pod magičnim stotakom, kjer je psihološka meja. Pa kak korenček za okorele špilavce, ki smo xbox spravili na noge. Microsoft pravi, da na nas ni pozabil. Bomo videli.

Vanquish



Japonci ne delajo spektakularnih filmov, ker nimajo denarja. (Sake, gejše in brušenje katan preveč stanejo.) Zato dajejo skupaj risanke – animeje, kjer lahko podobno vzdušje pričarajo na cenejši način. Cimprajo pa tudi špile, v katerih rado vse frči v luft. Oboje doseže vrh v Vanquishu, animejski igri ter igralnem animeju, ki briše prepreke med taboroma. In ki stori resno količino sivih las hollywoodskim ZF-megaakcijadam v slogu Transformerjev. Kajti naj smo v kinih še tako ohali in ahali nad idiotsko robotsko destrukcijo Michaela Baya, je igrati tole gibko tretjeosebno nažigačino daleč večji užitek. Ker pač nastopamo v akciji. Shia LaBeouf se je tudi imel precej bolje od gledalca, ko je držal Megan Fox za rit. Nič ni boljšega, ko si v njej. Akciji, namreč, ne Meganini riti.

Drugačna ARS

Mesnatih polobel v Vanquishu sicer ni dosti, odštevši par gleženjskih kadrov sloke bjondine Elene, ki tiči v štabu. Neprimerno več je razžarjene kovine. Punca namreč v bližnji prihodnosti usklajuje napad ameriških sil na gromozansko orbitalno postajo, ki ne samo, da je velikanska – tudi zlobna je! Nadzor nad njo je prevzel ruski falot Viktor Zajcev, ki si je drznil z mikrovalovi daljnsko scvreti tričetrt prebivalstva San Francisca. Če oblasti v osmih urah ne položijo orožja, bo isto storil New Yorku. Toda ker se Ameri ne predajo, pošljejo v akcijo člana agencije DARPA Sama Gideona. Tip bi bil sam po sebi precejšen brezzveznik, če ne bi bil odet v posebno obleko, imenovano ARS – Augmented Reaction Suit.

Na tem mestu se zgodba, ki je kot v tovrstnih filmih itak izgovor za serviranje akcije*, in Samova nepozabna osebnost poslovita. Žaromete pa nase docela povleče obleka. Dajmo, recimo ji raje Obleka. Si zasluži. Samovo atletsko telo obdaja kot belkasta rokavica, narejena iz mnogih ploščic, ki jim moč daje minireaktor med rameni. Del izdelanega videza je tudi dejstvo, da gvant iz ničesar pričara tako čelado (plok plok plok okrog betice) kot orožja. Ko pritisneš digitalni križec v eno od smeri za izbiro krepelca, se to po sunku energije pojavi v Samovih rokah. Fzzzzt! Fzzzzzzt!!! Človek bi to počel v nedogled samo zaradi efekta. Takisto bi v nedogled zrl butajoče vmesne sekvence, ki te s svojo energijo dvignejo s stola.

Ampak saj je jasno. Vanquish so naredili ljudje, ki imajo nemalo pojma o stilu, usklajenosti in okusu. V tej igri vse klapa, od logotipa prek obleke do dizajna okolice in sovražnikov. Vse je spolirano, domišljeno, barvno usklajeno, najsi gre za materiale ali oblike. Črpanja od drugod je seveda nemalo, od robotskih animejev do Lost Planeta, na katerega spomni zameglјevanje pri eksplozijah. A kljub temu Vanquish izpade svojstven in boleče eleganten.

**Po drugi pa je fabulica soliden izgovor za raztur, saj domala nima praznega teka in lepo servira presenečenjca. Plus vsebuje malo kritike kapitalizma in vojaške klike. Ni na ravni Appleseeda, je pa nad filmskimi Transformerji. Škoda, da ima tako nerazrešujoč zaključek. Ki mu sledi izviren del odjavne špice, juhej. Čemur sledi dolgočasen del odjavne špice, ki ga ni moč prekiniti, oh jej.*

Armani in Army, skrijta se

No, hlačosuknjič ARS ni samo za gledat, marveč junaku daje tisto, na čemer Vanquish temelji. Mobilnost. Sprva se zdi, da je tole še en cover shooter – streljanka, v kateri se tiščimo ob zaklone in prožimo izza njih, tako kot velijo Gears of War. A razlika je bistvena. V Vanquishu se LAHKO skrivamo za zakloni, ne pa tudi MORAMO. Okej, mestoma je to zdravo, saj ARS ni najbolj trpežna in se je treba ob nepredvidnosti skriti, da lahko spet zafunkcioniramo. A dosti bolj zadovoljujoče je, če izkoristimo nadmočno premičnost, ki nam jo daruje obleka. Ob pritisku na gumb se med drsenjem po tleh kot po ledu dobesedno izstrelimo naprej, kajpak v pozi kitarista, ki je na odru ravno izvedel šestminutno solažo. S tem v sekundi ali dveh dosežemo zaklon, prehod ali tečnega falota, ki je mislil, da nas obstreljuje z varne razdalje. Tudi smer lahko vmes dokaj prosto določamo. Učinek je tako slasten, da ne moreš verjamet, še manj pa kasneje verjameš, kako invaliden si v večini streljačin, najsi bodo prvo- ali tretjeosebne.

So se PlatinumGames ustavili tu? Ha, ha. Med drsenjem lahko takisto aktiviraš upočasnjeno dogajanje (bullet-time), ki omogoča natančnejše odstranjevanje ključnih tarč ali zadevanje bistvenih telov sovražnih teles. O stilistično perfektni izvedbi, ob kateri se lahko Max Payne zasluženo upokoji, ne bi, ker je samoumevna. Bolj gre izpostaviti njeno taktično vrednost in dejstvo, da ne gre za pozerstvo, ki bi ga stalno izkoriščal. Tako drsenje po tleh kot žlajfanje časa namreč izčrpata reaktor v obleki, ki se mora nato ohladiti. Medtem ko se hladi, smo dokaj normalen človek, ki ima na voljo le standardno merjenje v povečavi, metanje granat in delanje prevalov za izmik. To pa nas hitro pripravi do varčevanja s specialkami. Zlorabljati ne moremo niti močnega fizičnega udarca, ki razmontira večino šibkejših barabinov, saj ta nemudoma dvigne temperaturo reaktorja na grozečo raven.

Nekaj minusov, več plusov

Vsi igralni elementi so dobro premišljeni in nikakor ne nametani brez repa in glave. Tako kot je nekdo, ki se spozna, naredil stilsko plat Vanquisha, so majstri skrbeli za igralno plat. Kaj drugega bi sploh lahko rekli o PlatinumGames, osaški skupini, ki je zaslužna za izvrstno sekljačino Bayonetta (J198, 90) in vsebuje mnoge člane proslavljene pokojne grupe Clover (Okami, Viewtiful Joe), med njimi proslavljenega auterja Šindžija Mikamija? Zato je Vanquish več, kot je zaznati na prvi pogled.



Sedanje za topove je klasika, a zopet premišljena, tako kot vse v tej igri. Municija je omejena, zato je treba biti natančen, hkrati pa izbrati pravi trenutek.



Izvedba je v inačicah za xbox 360 in PS3 skorajda enaka. So pa igro za razliko od Bayonette razvili na PS3, zato je v tej verziji manj trganja zaslona.



Špil ne teče v polni HD-ločljivosti, marveč v 1024 x 720. Kljub temu pa je vizualno izreden, tako zaradi dizajna kot količine dogajanja, in zna povečati tekst na SD-sprejemnikih. Včasih je tudi humoren, recimo s samoreferencami tipa "This is starting to sound like a bad videogame!" ali ko srčaš soldata S. Mikamija.

Absolutno je sicer res, da ni prav dolg, saj prvi skoziplay na normalni težavnosti le stežka preseže sedem ur. Brez dvoma bi sedla kakšna oblika večigralstva, saj nima ne tekmovalnega, ne sodelovalnega na eni konzoli ali po netu. Drži, da bi lahko bila okolica bolj razgibana, da bi lahko bilo malo več vrst sovražnikov in manj reciklaže šefov. Da bi moral biti konec manj ohlapen, zaključna bitka bolj orgazmična, animejski temelj vsega pa manj udobno prežvečen. Da bi morale biti skrivnosti boljše od 'na vsakem nivoju najdi en sam majhen kipec' in da bi po vseh teh letih razvoja špilov sedlo nekaj nelinearnosti tako na samih stopnjah kot pri njihovi izbiri. Med vrsticami je čutiti, da igra ni bila deležna enake stopnje lošča in pozornosti kot Bajonetka, in če pogledam golo količino vsebine, so recimo Gears of War 2 hudo bolj naphan paket, pa slično spektakularen. Vse te zamerice – ali zamere, kakor vzameš – kratkomalo morajo vplivati na oceno, ki zato ni 90.

A srce si želi, da ne bi vplivale. Da bi lahko zavrgel objektivnost in kot navdušen pobič žužnjal o tem, kako fantastično zabaven in bombastično udaren špil je Vanquish. Ne traja dolgo, a domala vsak njegov nivo, zaobjet v pet širših dejanj, je načrtovan s posluhom. Drugače rečeno, situacije so nadvse raznolike. Zdaj napreduješ po ravnini, posejani z ovirami, potem braniš oklepniški transporter v temnem rudniku, nato snajpaš reflektorje, na glavo obrnjen v vagonu enotirne železnice se skušaš znebiti kanalj v drugem vagonu, orjaška samohodna topnjača ti redno pregreva gvant, zdaj si sam, zdaj v skupini, bežiš po podirajoči se avtocesti ... Norišnica.

Povsod lahko uporabljaš največ štiri orožja, ki jih sproti pobiraš ali menjuješ pri nabojniških mestih in jih jemlješ pobitežem. Osnovo tvorijo lahka in težka strojnica, šotganka, snajperka in bazuka, bolj eksotične flinte pa so LFE-gun, ki izstreli kroglo energije, metalnik diskov in laser, ki meri na več tarč naenkrat. Za pasom imaš največ tri eksplozivne granate in tri elektromagnetne, ki začasno onesposobijo tarče. Dodatna poanta je v nadgradnji ubojitih sredstev. To storiš z upgradi, ki jih najdeš na bojnem polju, ali tako, da isto orožje pobereš, ko imaš zanj še vse strelivo. Vsake toliko se ti nato poveča moč krepela oziroma število krogel v enem nabojniku.

In nadgraditi jih je treba, kajti v nevarnosti si praktično nenehno. Goltanec ti skušajo v glavnem rezati konkretne horde normalnih robotov z več oborožitvami (strojnice, snajperice, bazuke). Ti znajo pripraviti presenečenja v slogu eksplozivnega gornjega dela telesa, ki z blazno hitrostjo zdrvi za tabo, v splošnem se ne obnašajo neumno in še zdaleč niso nenevarni. Včasih te pretresejo navali kanalj iz podzemlja, kar se čuti bolj kot poklon Gears of War kot kopirancija. A zvezde so medšefi in šefi, od kovinskih štirinožcev, ki se z laserji obračajo za tabo, prek gosposkih tankov ter škorpijonskoidnih in okostnjaškoidnih nakaz do genialno zamišljenih skupin opilkov in titanskih kovinkotov, ki te obsujejo z epskimi količinami sledilnih raket. Te nato v slow-motionu filigransko sklatiš v letu, jihaaaa. Že res, da bi si lahko izmislili več sort nasprotnikov. Po drugi strani pa ti, ki so, redno presenečajo z novimi konfiguracijami in golo količino, ki te sili v predrugačenje pristopov.

Igraj me s stilom

S čimer naletimo na grm, v katerem tiči prestreljeni zajec. To drugačenje pristopov je ključnega pomena na vsaki naslednji težavnosti, saj številni prijemi s predhodnih ne delujejo več. Dobro, tej plati bi lahko namenili še nekoliko več pozornosti, saj se vsiljuje primerjava z Bayonetto, ki je tu mojstrska. Toda Vanquish ni sekljačina, marveč streljačina, in v svojem žanru ima glede raznoterosti posameznih težavnosti bore malo konkurence.

Spočetka so odprte štiri stopnje zajebanosti: enogumbna za dojenčke, kjer igra praktično vse stori namesto tebe, nedeljska, normalna in težka. Odkleniti je moč še božjo težko, god hard. Smisel je v tem, da izbereš sebi primerno, špil daš skozi, nakar se vanj vrneš na težji stopnji in skušaš izboljšati točkovni rezultat. Ta se v skupni in razlomljeni obliki zapiše na svetovno lestvico, oblikujejo pa ga številni pogoji, od porabljenega časa in števila smrti do količine pobitih sovražnikov.

Ta 'score attack', ki korenini v sceni arkadnih avtomatov, sicer ne bo po volji vsakomur. Ampak Vanquish je take sorte igra, ki zahteva in hkrati nagrajuje vse boljše igranje v vse težjih pogojih. Spet, ne tako kot Bayonetta, saj je bojevalni sistem bolj enostaven. Tudi zato, ker se obleka ARS ne nadgrajuje, kar pomeni, da ne dobivaš novih spretnosti in gibov. Ampak še enkrat povem, Vanquish je nažigačina, in v tem kontekstu zmaga. Višje težavnosti namreč še kako nagradijo piljenje spretnosti in elegantne, učinkovite tehnike. Tičanje za ovirami je ob mnoštvu potez, ki jih imaš na voljo, domala kriminalno. Zato Vanquish z mojstrovanjem vse manj postaja cover shooter in vse bolj direktna, pregibna akcijada, kjer sovražnike uničuješ tako s strelskimi spretnostmi kot obvladovanjem prostora, efektivno rabo upočasnjevanja in poznavanjem sovražnih vzorcev. Tistih šest, sedem ur se zlahka razpotegne na dvakrat, trikrat ali še več toliko. Temu je treba dodati luštne dodatne posamezne izzive, ki jih odkleneš z igranjem kampanje in ki segajo od lojzastih do takih, s katerimi imajo probleme tokijski kibernetski monstrumi, maskirani v srednješolke.

Bodi dober. Bodi Vanquish.

Vanquish je formalno sicer podhranjen izdelek, saj nima multija in njegova kampanja ne traja dolgo. A to ni izkušnja, ki jo končaš in odložiš, marveč natančno dizajnirana arkadna streljačina s koreninami v svetu avtomatov, h kateri se vračaš znova in znova. Ter si za svoj trud znova in znova nagrajen. Boljši rezultat, daljši combo, večji izkupiček v izzivih (ki sčasoma postanejo nov smisel igranja), višja uvrstitev na lestvici ... To je nagrada in to je smisel. Če si za, boš v Vanquishu zelo verjetno našel streljačino leta.

88 — ***Sneti** sovražnike premaga, porazi, nadvlada in osvoji. S stilom.*

X360 / PS3 — **PlatinumGames / Sega**

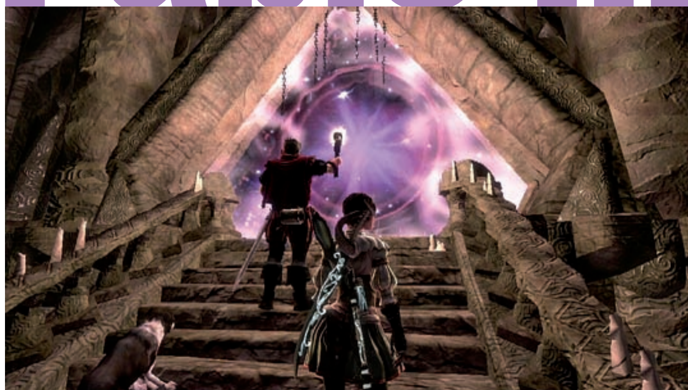


Takole je videti talno drsenje proti sovražniku. Ko zaključi z vsemi, si Sam dostikrat prižge čik, kar ni edini poklon MGS. S tem kaže, da je pod kovino človeški.



Odstranjevanje podšefov in šefov je razgibano in zabavno. Na določenih točkah moramo opraviti kratko sekvenco QTE, kjer drkamo knof ali gobico.

Fable III



Ponekod je Fable 3 srednjeveški, drugod vladajo opečnate stavbe, manufakture in izkoriščanje otrok, kot bi brali Oliverja Twista. Petdeset let po bolj pravljični dvojki se je marsikaj spremenilo. Ne pa tudi to, da imaš s sabo psa, ki vohlja za zakladi, in da te k cilju venomer vodi lesketajoča črta.



Na to cesto se lahko teleportiraš, nakar za nabrane izkušnje odpiraš skrinje, ki nadgradijo sposobnosti (udarec, strel ...). To je ostalo od frpjke.

Saj poznate čudni občutek, ki vas prežema, ko berete naš crtič deluks? Tisto dozdevanje, da je tole ustvarjal nekdo, ki je vdihoval dim s kresa vseh človeku znanih drog? Evo, natanko ta vtis imaš v tretjeosebni akcijadi Fable 3. Tem hecnem mišmašu komedije, tragedije, grozljivke, pravljice, basni in odločbe o zakonitosti homoseksualnih porok. Z bradatimi nevestami. Plus veliko kur. Ne sprašujte – ustvarjalci so namreč Britanci, na čelu s Petrom Molyneuxom, ki se mu je na stara leta skockalo.

Har di har har

Če bi igro jemal le kot zajebancijo, bi bilo mnenje o njej bolj svetlo. Vsaj dokler bi upošteval prvo polovico, ki traja kakih šest, sedem ur. Ko v vlogi Heroja ali Heroine šibaš po deželi Albion in z izpolnjevanjem kvestov nabiraš podporo pri ljudeh, da bi strmoglavil tiranskega brata, se namreč ob dovtipih in domišljiji režiš kot pečen maček. K temu veliko prispevata židana, pisana okolica in risankavost.

Hrbtenica je sicer klasična, se pravi pojdi k osebi v mestu ali vasi, da dobiš nalogo, ki je skoraj vedno sorte 'ubij vse', 'najdi to' ali 'prinesi ono'. A izvedba je tista, ob kateri rečeš, no, iz teh Lionheadovcev še nekaj bo. Ko moraš najti neko bukvo, te čarobno pomanjšajo, nakar moraš sodelovati v gledališki predstavi pisunskega norca. Slično storijo trije coprniki, ki dizajnirajo pustolovščino, se v ozadju stalno pričkajo in ti na pot pošiljajo demonske piščance ter lesene plošče namesto oseb.

A humor ni le v konkretnih situacijah. Je recimo v posterjih, ki jih vidiš po zidovih in na nalagalnih zaslonih ter ki subtilno smešijo propagandne prijeme. V osebah, na primer škrateljnu s škotskim naglasom, ki stvarem rad naredi BUM. V suhih komentarjih postreščka, ki ga je oglasničil John Cleese. V zajedljivih pripombah prilagodljivca Reaverja, ki mu je glas dal Stephen Fry. Včasih se ti zazdi, da sta Črni gad in Monty Python oživela, šla na pivo, se sparila ter imela dete s kosmato dušo in ciničnim srcem.

Pa mi je res mar?

No, smeh počasi mine in sladkor zamenja trpotec. Po eni strani zato, ker je druga polovica veliko resnejša. Po drugi pa, ker gredo stvari narobe. To, da se komedija meša s tragedijo, bi načeloma šlo. A Fable 3 to počne stalno in brez posluha. Ne moreš se v eni sapi režati duhovom, ki se šlatajo za riti, v drugi pa se že krotovičiti ob srhljivem negativcu, ki izpije dušo tvojemu prijatelju. Nekaj grozo vzbujajočih sekvenc je mojstrskih, vendar ne pašejo na humorno podlago, ki jo igra toliko časa dviga na noge.

Druga polovica je slabša še zaradi nečesa. Ko postaneš vladar, dobiš predse linearno zaporedje nalog, ki jih moraš izpolnjevati. Od tega je komaj kaka akcijsko veličastna, saj gre povečini za duhamorne, neposrečene dvorne odločitve, kaj boš storil, da bo zakladnica bolj ali manj prazna. Boš zgradil pribežališče za revne ali bordel? Prvo bo udarec za kraljevske finance, drugo dobiček – a prvo te bo naredilo bolj popularnega pri ljudeh in drugo ne. (Čudno, ker folk načeloma pač HOČE kurbenhause.) Tega odločanja je kar nekaj in je kr neki. Zlasti zato, ker na koncu itak nima praktično nobene posledice.

Nasploh so moralne izbire slabotne in enoplastne, kar ni kul za igro, ki se z njimi hvali. Če ubijem gorskega bandita, ki mi obljubi, da bo priden, da bi s tem zavaroval ljudi, sem avtomatično zloben, če ga pustim živeti, pa dober? Dajte, no. Kaj pa, če tip jutri rejpa celo vas in si iz otrok naredi priročne pršutke? Tudi štorija je ohlapna, neučinkovita in z mlačnim koncem.

Takisto je mnjeh mlatilniška akcija. Igra si ne zasluži več naziva frp, s katerim sta se že malo po krivem dičila prejšnja dela. Junak enako učinkovito vihti meč, flinto in magijo, sovražniki pa enako hvaležno padajo pod vsem. Še tiste nekaj globine, ki sta jo nudila tepežkanje in napredovanje v Fable 2, se je porazgubilo v prilagoditvi nedeljskim igričarjem. Na zaslonu ni energije, ni streliva, mane in vzdržljivosti. V bistvu ni ničesar razen tega, da pomeriš proti capinom, drkaš ali tiščiš knof in se občasno izmakneš s prevalom. Vsi sovražniki, od okostnjakov prek goblinov do volkodlakov, so poldrugi Martini, pa še manj raznovrstni so kot prej. Le šefov je nekaj več in tedaj je treba celo malo bolj pomigati. Poudarek na 'malo'.

Kaj pa miselni orehi? Nema. V špilu ni niti ene uganke, kar štejem za orjaško zgrešeno priložnost. Že res, da na to plat pozabi vse več iger, ampak v F3 bi zagonetke res sedle.

Nezainteresirancu v dar

Fable 3 je čudno sprostitven, po svoje zabaven sprehod po očarljivem, lepem, grafično raznolikem Albionu, ki bo sedel tistim, ki imajo radi vodenje za roko in izgubljanje v alternativnih svetovih, kjer od tebe ni zahtevano nič. Namesto da bi študiral bistvo igranja in se učil borilnega sistema, pohajaš okoli, knofodrkaško uničuješ horde neumnih in nenevarnih kanalj, se greš miniigričke (kovanje mečev, brenkanje na lutnjo) z moronskim pritiskanjem knofov, kupuješ ter oddajaš nepremičnine, se poročaš in imaš otroke, vohljaš po skritih kotih za skrinjami ter ključi, čohaš svojega psa, pridobivaš ljudi na svojo stran s plesom in cmokanjem ter jih odbijaš s kruljenjem (ne več množično, zdaj je treba vsakega posebej!!!), po koncu rešuješ vrsto stranskih kvestov, ki se domala ne ločijo med sabo in prinesejo res bedne nagrade ... Hja, namen je bil dosežen. Igr(ic)a te je zabavala. Ampak ni najbolj žalostno to, da je to vse, česar si si želel. Še bolj je žalostno, da je to novi Molyneuxov domet.

64 — *Ko Sneti zopet obišče Albion, se reži in joče. Drugo pogosteje od prvega.*

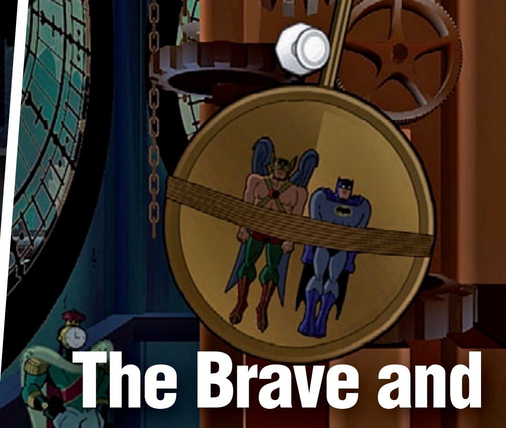
X360 / PC (decembra) Lionhead / MS



V co-opu, ki deluje na eni konzoli ali po netu, se moreta odpraviti sovrage tepst in babe/dece jagat. Lahko se tudi poročita ali poslovno sodelujeta, izkušnje pa so skupne z enoigralstvom.



Bolj kot uporabljaš določeno orožje, bolj se razvija. A to je podhranjena plat. Do izraza še najbolj pridejo upočasnjene animacije ubojev.


Batman: The Brave and the Bold

Starošolska formula pretepaškega Batmana za wii, ki se napaja iz istoimenske risane serije, bo na prvi pogled zaslona in otip motowiila marsikomu delovala, kot da ni slaba. Nad plosko okolico, po kateri pojavljajoče kanalje tepemo med hojo od leve proti desni, boste samozadovoljno prikimovali tako tisti trije zagreti pristaši animiranke kot 2D-nostalgiki. Misleč, da bi znal tale hecnejši Netopirmož predstavljati fino protiutež zamorjenemu Arkham Asylumu (J194, 89). Moteč se.

Svetli vitez

Barvita podoba je stilsko in animacijsko resda taka kot v TV-nadaljevanki. Nanjo namečkoma spomnijo štiri daljše 'epizode', ki se delijo na osmerice krajših nivojev in tvorijo glavnino solerske kampanje. Batsu se tako kot v risanki v vsaki novi epizodi priključi svež pomagalni lik, začenši z Robinom, nadaljevavši z Blue Beetlom in Hawkmanom ter končavši z Green Lanternom. Netopirjevec je kajpak privzeti protagonist, vendar lahko med stopenjskimi pavzami preklopimo na kompanjona. V nasprotnem primeru le-tega nadzoruje umetna pamet ali mesnati soigralec.
Da predstavitev ne zaostaja dosti za televizijskim bratom, je opaziti tudi drugod. Denimo pri suhem humorju, ki izvira iz zafrkantskih govornih izmenjav med dinamičnim herojskim dvojcem, smešnih pripetljajev in stresanja šal na račun antagonistov iz vesolja DC Comics. Pot nam že na začetku prekriža Two Face; v mačjem muzeju zasledujemo zapeljivo Catwoman, ki našima junakoma ponagaja tako, da ju začasno mutira v mačjo obliko; na znanstvenem otoku se spopademo z gorilo Groddom in mehanskim hrustom Protom; v Londonu nas med okostnjaki in duhci pričakata demonski Asteroth in Gentleman Ghost; in tako dalje. Dopadljivo je zlasti lahkotno vzdušje, ki bo starešine spomnilo na kultno polčipolmišjo nanizanko iz šestdesetih let in je zanimiva antiteza temačnosti Rocksteadyjeve uspešnice ter filmskih Batmanov.

Ne tič, ne miš

Vse bi bilo lepo in prav, če ne bi bilo mikastenje hord običajnih človeških, zombijskih, živalskih in robotskih podložnikov tako razočarajoče. Za začetek je špil otročje, ne!, detečje lahek. Smrt nima tako rekoč nobene občutne posledice, saj po njej preprosto nadaljujemo z mesta pogina. Igra nam pri tem le odšteje nekaj nabranih kovancev, ki rabijo nadgrajevanju pripomočkov za povzročanje bolečine. Recimo zaslepljajočih bombic, Robinove palice in elektrošokerja. Kar bi bila nezanemarljiva kazen, če se ne bi poseganje po teh krepelih v praksi izkazalo za docela nepotrebno. Večine falotov se namreč enako učinkovito odkrižamo z mongoloidnim udrihanjem po gumbu za hitri lahki udarec, ki ga dopolnjujemo s tresenjem daljinca in / ali nunčaka. S tem izvedemo močnejši napad, ki počisti z vsemi sovragi na zaslonu.
Batmanov telovadniški repertoar resda ni od muh, saj obvlada skakanje z lebdenjem, ki rabi osnovni ploščadarski akciji, blok, zračni napad, žonglerski udarec pod brado, prijemanje in metanje nepridipravov ter kotaljenje, s katerim se prebije mimo zožanih sekcij. In, kajpak, ciljanje nedosegljivih stikal z batarangom, ki je praktično edini element, kjer do izraza pride edinstveno wiijevo nadzorno sredstvo. Hec je seveda ta, da klasičnega džojpeda, ki bi bil boljše nadzorno sredstvo, špil ne podpira.
A kaj nam vse to pomaga, če je po okolici raztrosenih več kot preveč kovčkov in tabletk s prvo pomočjo ter če se nam bedniki komajda upirajo, dočim šefi predstavljajo le malček večji izziv. Snidenj z njimi se gre po svoje sicer veseliti, saj predstavljajo višek odlične dvorazsežne animacije in si lastijo spektakularne napade. Toda recept za zmago ostaja knofodrk, ki ga pospremimo s ščepcem skakalnega izmikanja. Če se nad gravže spravimo z Batmanom ali Robinom, ni bistveno, saj so razlike med liki bolj okrasne sorte, odštevši morda Green Lanterna. Tanananana, bednooo!

Ne-topir

Da je Ta pogumni in ta drzni namenjen nezahtevni deci in onim, ki bi radi v neresni igralski obliki podoživeli nalezljivo atmosfero ter humor televizijske nizike, je jasno. Takim bodo prijali barvita grafika, zabavne superherojske sekvence in vrhunski govor, kakor tudi tekoče deljenje brc in krošejev. Ostali pa se bomo spotikali ob brezmožganskost mlatenja, premočrtne in raziskovalno nenavdušujoče stopnje, osnovno ploščadarstvo ter odsotnost osrednje zgodbe. In, ponavljam, ob manko vsakršne težavnosti, s čimer špil izročilu beat'emupovskih klasik, kot sta Double Dragon in Final Fight, ni v ponos. Kvečjemu v posmeh.

61 — *Preden se netopir oglasi, Case superjunaka trikrat zataji.*
wii — WayForward / Warner Bros.


Migetanje z daljincem odpade tudi pri doseganju višjih ploščadi s izstrelno špago. Junak akrobacijo ob pritisku namenske tipke izvede samodejno.


Vse, kar je naprednega v šefovskem boju s Catmanom in Catwoman, je metanje bataranga. To zahteva komaj kaj merjenja z wiimotom.


Poleg kriminalcev nam je vseskozi v napoto kup slično nedolžnih eksplozivnih stvorov.



S sekcijami, kot je tale zračna, ki se ne podreja običajni hoji od leve proti desni, špil postreže le izjemoma.




Batman in pajdaš lahko občasno prikličeta na pomoč enega od poprej izbranih superjunakov, kot so Aquaman, Flash in Green Arrow. Ti izvedejo še posebej uničujočo specialko.

Hustle Kings

Folk jamra o tem, kako ni dosti avantur, jadikuje o manku resnih simulacij, zdaj bom pa še jaz nekaj rekel: premalo je biljardščin. Na vsake kvatre se ena primaje mimo, ko se Jonasu ravno spahne po pivu (to je te dni dost redko), in še tista je ponavadi apn. Hustle Kings so pa gut in v Playstation Storu (na ploščku jih ni) ugodno stanejo nekaj manj kot deset evrov. Saj boš znal kupiti? Drugače čitaj vedež o konzolnih net štacunah v Jokerju 198.

Strošku primerno ne gre za široko zastavljeno igro, temveč iz tekstovnega menija izbereš modus in se znajdeš na enem od nekaj modernih prizorišč z eno mizo. Zakajenih barov ni, oseb tudi ne, tako da je vse čisto in prazno. Do te mere, da palice visijo kar v zraku. Je pa džezovska in tehno glasba hudo dobra. Najbolj manjkajo znana imena in razvoj biljardista skozi kariero. Tudi snookerja ni, saj si omejen na biljard. Vendar tu najdeš jerbas variant: US 8-ball, 9-ball in black ball, pa 3-ball, cutthroat in 14.1 continuous (30 krogel na mizi), trick shote ter kup bonusnih podiger. Čeprav špil nudi tutoriale, se ti ubadajo zlasti s kontrolami, tako da sem pogrešal zbirko znanja z razčlembo inačic biljarda.

Ko se priučiš enostavnega in učinkovitega nadzora, lahko urediš turnir za kavčne prijatelje ali se podaš na splet, kjer lag ni problem in je nasprotnikov dosti. Tu narediš svojo sobo ali se pridružiš obstoječi, nakar izzivaš ljudi v njej za spletni rang ali staviš denar. Cekin je hkrati sučišče kariere, kjer se meriš s še kar dinamično in sposobno umetno pametjo. Boljša kot je, več moraš plačati za privilegij igre z njo, in nabiranje sredstev zna moriti tistemu, ki bi od Hustle Kings rad hitro sprostitev. Po drugi strani pa je zato marsikaka partija napeta kot zajla v rudniku.

Lahkotnost itak traja le, dokler se špila ne lotiš brez pomagalne črte, ki v 3D-pogledu ali 2D-kameri od zgoraj kaže, kam bo šla bela in kam barvita krogla. Črta je lahko dolga, kratka ali je ni, kar je obvezno kasneje v karieri in v rangiranih vsemrežnih partijah. Tedaj pride do izraza simpatična globina, ki temelji na solidni fiziki. Ta med drugim omogoča zavrtene udarce in preskakovanje krogel. Dotične lahko odletijo z mize, ob premočnih sunkih pa se odbijejo od ozadja lukenj. Na pehanje kugel vpliva tudi vrsta maže in nasploh je občutek lep ter prepričljiv, neprimerno bolj kot pri raznih spletnih 3D Poolih.

Škoda, da je igra tako sterilna, da ne vsebuje snookerja, da zna biti kariera zatežena in da niso iztrebili hroščev. A cena je primerna in soliden biljard se ne prikotali vsak dan.



Za torbe virtualnega denarja, ki ga služiš z uspehi, lahko kupuješ ekstra vsebino, kot so kovinske krogle in zaloge trick shotov.



Ob izidu mova so v igro z zaplato dodali podporo zanj. Ciljanje je kar vdušno in dokaj natančno, manjka pa pokazatelj moči.

77 *Sneti razbija krogle med žgočimi spomini na Archerja Macleana in zakajeni, vegasti bar nad Idrijco.*
playstation 3 — VooFoo Studios / Sony

Motorstorm: Arctic Edge

Recimo, da smo opis Motorstorma za PS2 pogrevali za pričujočo cifro, v kateri recitiramo odo črnemu monolitu. Arctic Edge je namreč eden zadnjih zvenečih naslovov zanj, obenem pa gre za še kar solidno dirkačino na steroidih.

Četudi vam oba predhodnika, ki ju je Sony z večjim pompom izdal za PS3, nista niti približno domača, težav z dojemanjem pričujočega dela ne boste imeli. Poanta je namreč ostala tista stara: vratolomno furanje najrazličnejših bolidov čez drn in strn, kjer se od nas v grobem pričakujejo spretno arkadno volaniziranje, tiščanje gumba za turbo pospešek ter izmikanje večjim oziroma gaženje manjših vozil. Poglavitna novost Arctic Edga je sveže snežno okolje, bela Aljaska, kamor so avtorji postavili dvanajst razvejanih pist. Enoigralska kampanja pozna sto organiziranih dirk, vpetih v osem težavnostnih nivojev, ki jih odklepamo postopoma. Za divjaško uspešnost pa smo nagrajeni še z novimi dirkalniki in pločevinskimi kožicami zanje.

Vsebine na papirju tako ne primanjkuje, čeprav začne ciklično obiskovanje enih in istih kolovozov čez čas kar pošteno najedati. To, da sta preostala solerska načina, samoumevna 'time trial' in 'free play', pretežno nezanimiva, takisto ne pomaga.

Dogajancija na beli podlagi srečoma ostaja vseskozi živahna. O vrednosti dizajna nekam preveč istokopitnih stez bi se dalo debatirati, saj opaznejše izstopata le dve ali tri. Na različne poti, ki vodijo do ciljne ravnine, se je zopet pametno podajati na podlagi izbranega oziroma vnaprej določenega tipa vozila. Na voljo so tovornjaki, reli avteki, tankovski behemoti, motorji, quadi, snežni štirikolesniki, motorizirane sani … Vsakemu leži določen tip podlage, razlike pri nadzoru pa so dokajšnje, čeprav skromnejše kot v inačicah za PS3, kar je posledica slabše fizikalne srčike. V splošnem se gre bolj obregniti nad rutinami, ki upravljajo z razumom nasprotnikov, saj so ti kar malo preveč dvoobrazni. Včasih nas z nadzvočno hitrostjo prehitevajo brez rabe turbinca, nakar nas niso sposobni dohiteti kljub trem zaporednim izletom v prepad. Zaradi tega prava težavnost nastopi šele v zadnji tretjini puščavniške izkušnje. Pohvaliti pa gre smrtonosne snežne plazove, ki jih je moč sprožati z maničnim hupanjem. Za zmagovanje mehanika ključnega pomena resda ni, a je škodoželjno uživantska.

Arctic Edge se v anale ne bo vpisal kot naslov, ki je serijo Motorstorm popeljal na krasna nova pota. Si pa kljub kopici nevšečnosti in bivanju na švohotnejšem hardveru deli dovolj znamenitih lastnosti niza, da bi ga bilo greh povsem spregledati.



Če z 'boostom' pretiravamo, se razletimo. Hlajenje hitrostnega pomagala lahko pohitrimo z vožnjo po globokem snegu ali vodi.



Arctic Edge je na voljo tudi v različici za PSP. Ta je PS2jevi večidel identična, a ne povsem. Po grafični plati je nekoliko slabša …



… vendar si lasti spletno in bližinsko večigralstvo (PS2 ima razdeljen zaslon za štiri) ter možnost glasbene spremljave po želji.

68 *Ringaraja, dedek Case prihaja, prinesel bo motorčke in pisane kamiončke.*
PS2 / PSP — Bigbig Studios / Sony

MODRI DIRKAČ

Kaaaj? Ravno v dneh, ko je Mario star četrt stoletja, vi pišete o Seginem brzinskem zmenetu Sonicu?! Pfej, heretiki! A Sneti se obrani z dejstvom, da je izšla nova 2D-igra s tem likom, ki bo naslednje leto praznoval dvajsetletnico. In s trditvijo, da sta slavni maskoti itak dve plati istega kovanca.

Lepo bi bilo po krepčilnem spancu ležati v topli postelji in si idealistično misliti: "Sonic, ta preljuba žverca, je nastal iz čistega umetniškega vzgiba. Ah, bil je to spontan piš kreativne energije neznanega sanjača, ki so se ga Segini poslovneži razveselili in okrog njega potem osnovali serijo odličnih ploščad. Svet je lep in jaz takisto!" A je že tako, da te življenje rado po gobcu, kakor hitro se dvigneš s pograda, in dejansko bi bilo tovrstno mišljenje pravljično. V resnici je bilo Sonicovo rojstvo kravatniško prefrigana poteza.

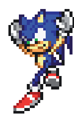
It's-a me, Sonic!

Udejanjili so ga kot načrtovan odziv na drugo risankavo bitje, ki je igram dajalo širše prepoznaven obraz. Nintendovega Maria. Pisalo se je leto 1991 in Sega je v Ameriki že splovila svojo 16-bitno konzolo genesis (v Evropi smo ji rekli mega drive), a prodaja ni bila bleščeča. Znamka ni bila dovolj edinstvena, igre niso bile zadosti hude in Segina tedanja maskota, benigna opica Alex Kidd, se ni mogla kosati z radostnim italijanskim vodovodarjem. Da je le-ta vragolije počel na NESu, osembitni drkalici, ki je po zmogljivostih dosti zaostajala za genesisom, ni zanimalo nikogar. To so bili pač časi, ko si potreboval nekaj simpatičnega, kar se je smejurilo s plakatov in iz oglasov, da si lahko otrokom učinkoviteje prodajal igrice. In kot da situacija za Sego ne bi bila dovolj žešča, se je trgu bližal super nintendo – SNES. Pravi 16-bitni genesisov konkurent, ki bo prinesel novega Maria in grozil, da bo še tisti Segin trud, ki je vzcvetel, raztreščil na drobne kosce. Šala je bila v vragovem žepu in vrag je bežal, kolikor je mogel.

Japonceljni – da, Sega je tamkajšnja firma – so zato priredili interni natečaj, ki naj bi dal konkurenta Nintendovi špehati dobričini. Zbor likov je bil pisan, kajti sodelujoči so si izmislili ameriškega predsednika v pižami (iz njega je kasneje nastal Sonicov večni sovražnik Dr. Robotnik oziroma Eggman za Tokijce), zajca, pasavca, buldoga in ježa. V angleščini hedgehoga. Da bi solato razredčili, so uporabili naslednji kriterij: maskota mora biti čim bolj drugačna od Maria. Namesto okroglega, nekam počasnega in prijaznega človečka so hoteli naspidirano žival. Tako pasavec kot jež sta se lahko zvila v kroglo, kar je postalo ena



Anale o mega drivu oziroma genesisu, kot so mu rekli onkraj velike luže, bomo še udejanjili. Vsekakor je k uspehu konzole, ki se je v Ameriki več kot enakovredno kosala s SNESom in Segi dodobra napolnila mošnjičke (da so jih lahko nato izpraznili z 32X, saturnom in dreamcastom), močno pripomogel Sonic. Ne le, da je nastopal v odličnih, samoniklih ploščadah, bil je prepoznavna maskota, ki jo je občinstvo povezovalo s Sego in mega drivom.







Sonica si je izmislil Naoto Ošima, toda glavni programer prve igre z njim v glavni vlogi je bil Judži Naka (fris levo), pozneje vodja Sonic Teama. Z agresivno oglaševalsko kampanjo pa Japonci niso bili direktno povezani, saj je bila maslo vpijočih Američanov. No, bržda bi brez nje Mario Sonica zgazil.

prepoznavnih lastnosti kasnejše igre. A jež je bil bolj kul, ker so bile njegove bodice oblikovane v animejsko čupo in so pri zvitju v kroglo med vrtenjem spominjale na žago.

Poleg tega ga je Segin uslužbenec Naoto Ošima, ki si ga je zamislil (tip je drugače dizajner in producent mnogih dobrih iger, od Phantasy Star prek Yoshi's Islanda do Blue Dragona), pobarval s hladno modro, kar je bilo že na prvi pogled drugače od toplih Mariovih tonov, mu nataknil rdeče teniske in ga opremil z osebnostjo frajerja. Na uvodnem zaslonu svoje igre je Sonic migal s kazalcem in v njej nestrpno tapkal z nogo, če si si ga drznil pustiti predolgo čakati. To ga je napravilo drugačnega, bolj simpatičnega in prepoznavnega od skoraj vseh tedanjih likov iz iger.

Sonic je bil Američanom tako domačen in ukrojen po njihovi mentaliteti, da je Sega of America okrog njega zasnovala drzno oglaševalsko kampanjo. Ta ne le, da je tolkla direktno po Nintendu, marveč je njegove izdelke kazala v negativni luči. Izmislili so si recimo pojem 'blast processing', ki naj bi genesis postavljal nad konkurenco, ker ga Nintendove konzole kao niso imele. Problem je bil v tem, da blast processing v bistvu ni pomenil ničesar, ampak izpadlo je, kot da so v tehnološki špici. Glasno so rjuli provokativno geslo "Genesis does what Nintendon't!", v bombastičnih reklamah uporabljali podobe slavnih, na primer Michaela Jacksona in košarkaša Pata Rileyja, ter konzoli sčasoma začeli prilagati več brezplačnih iger, samo da bi jo folk kupoval. Kajti kot vemo, se denar pri obtelevizorskih drkalicah dela na softveru, ne na hardveru.

Avtor te neokusne, a učinkovite žlobudre je bil Tom Kalinske, bivši Mattelov predsednik in star maček v reklamnem poslu. Tip je firmi kljub prvotnemu nasprotovanju samurajskih šefov zabičal, naj znižajo ceno konzole s 189 dolarjev na udarnih 149 in v paket z njo nehajo tlačiti hodi-v-desno pretepačino z volkodlaki Altered Beast, ker jo imajo mnogi Američani za hudičevsko in ker je predelava z avtomata itak precej zanič. Namesto tega naj v škatlo dajo Sonica the Hedgehoga, se je pridušal. Razvoja te igre v času postavljanja temeljev nove genesisove podobe sicer še niso končali, a Kalinske je bil impresioniran nad tem, kar je videl pri gejšah. Na nek način je upe položil na ramena ene same igre, kajti če bi ta smrdela, bi genesisu ne pomagala vsa Sonicova kulerskost.

E, ni smrdela.

NAJBOLJŠI SONICI

Iger, v katerih je nastopila ostročupa zverinica, se je nabralo več kot štirideset. 40. Quaranta. Nič čudnega, če pa se ista igra pojavlja v več verzijah za različne sisteme, ki običajno niso enake. Sonic 1 za mega drive in master system sta recimo krepko drugačna. V plazu se je torej težko znajti, čeprav je kažipot že dejstvo, da je večina izpostavitve vrednih soniščin narejenih v dveh razsežnostih.

Sonic the Hedgehog 2 (1992, mega drive)
Enica je sicer začela trušč, a biser iz zgodnje dobe plavega norca je nadaljevanje, ki sodi med najboljše platformščine in ga je moč argumentirano postaviti na vrh Sonicovih iger. Izvrstno načrtovane in precej večje stopnje kot prej, izboljšana podoba, sodelovalni in tekmovalni način za dva, kjer je bilo moč prevzeti nadzor nad prijateljskim lisjačkom Tailsom, dirkaški posebni nivo (Special Stage) ter sprememba v neranljivega Super Sonica so zagotovili, da je ta špil še danes nadvse prijeten, napet ter igralen. S šestimi milijoni prodanih izvodov je Sonic 2 najuspešnejša igra za mega drive. Zanimivost: Tails je narejen na podlagi japonske mitologije, kjer so zvitorepke dostikrat predstavljene kot mistična bitja z dvema repoma.



Sonic CD (1993, mega-CD)
Strojne zmogljivosti tržno sicer neuspešnega dodatka mega-CD za mega drive so se nemudoma pokazale v uvodu, izdelanem v obliki klasične risanke. A tale Sonic je igralno vse prej kot švoh, saj so po stopnjah razmetane duri, skozi katere lahko jež s potovanjem skozi čas vstopi v štiri inačice določenega



sveta. Nivoji se sicer ne spremenijo drastično, vpliva pa to na moč določenih nasprotnikov in je zanimiv prijem. Posebne stopnje so zaradi dodatne strojne moči mega-CDja narejene v boljšem 3Dju, igra pa ima dva konca.

Sonic 3 (1994, mega drive)
Nivoji so bili zdaj že kar malo preveliki, saj so za trikrat presegli prejšnje dele, in imeli so več poti glede na to, ali si izbral Sonica ali Tailsa. Osebno mi je Sonic 2 še vedno najboljša igra v seriji. Kar pa ne pomeni, da trojka ni odlična platformščina. Imela je tudi fino posebnost, ki se je tikala nadaljevanja Sonic & Knuckles. V modul s to igro si lahko potisnil onega s Sonicom 3 ali Sonicom 2, nakar si lahko igral v vlogi kljunatega ježka Knucklesa in bil deležen še drugih izboljšav. Tak 'lock on' smo v vsej zgodovini iger ugledali malokrat.



Sonic Rush (2007, DS)
SRA, ki se ni nadaljeval z 'nje', je pred tremi leti presenetil marsikoga. Nekateri nivoji so klasično sonicovski in gledani od strani, drugi so trirazsežni, kjer med pičenjem v globino ekrana upravljamo vodne sani, trampolinimo med železniškimi tiri, hopsamo čez bombe ... Mešanje prizorišč in pristopov ter občutek za dizajn servirata nemalo razgibanosti ter upravičita oceno 84 v Jokerju 171.



Po slični 2D-viži je vreden preigranja Sonic Advance 3 za GBA, vpogleda priporočljiva pa je zbirka Sonic Mega Collection Plus za PC, PS2 in xbox 1. Ta na enem ploščku združi Sonice od 1 do 3, Knuckles, 3D Flickies Island, Spinball in Mean Bean Machine ter inačice za game gear. Ali pa pač zakurblaš emulator. Mi smo namesto tega že v 3Dlandiji ... Kjer je ponudba bolj švoh.

Sonic Adventure DX: DC (2004, PC)
Prvi Sonic v pravem 3D, Sonic Adventure, je sicer izšel že 1998 na dreamcastu, tale pa je ultimativna izdaja. Saj ne, da gre za briljantno 3D-platformščino, ki je v Jokerju 128 dobila le 70. A vseeno se trirazsežnega pojanja po otoku v koži več likov, od Sonica do Tailsa in rožnate Amy, ki imajo sebi lastne nivoje, ne naveličaš takoj. Tudi zato, ker ploščadenje dopolnjujejo raziskovanje in pustolovski elementi. Vzemi previdno, a se ti zna priljubiti.



Mario & Sonic at the Olympic Games (2008, wii)
Resda gre za zbirko miniiger, kjer si Sonic na wiiju krivoversko in krvoskrunsko poda roko z dolgoletnim nemezo Mariom. Toda risankava podoba je široko prijazna, številne olimpijske discipline pa nudijo zabavo tako mulčadi kot resnejšim lovcem na rekorde. Ocena 80 v Jokerju 174. Simpatične so tudi zimske igre v Mario & Sonic at the Olympic Winter Games (J199, 73), ki takisto gibajo na wiiju, medtem ko se že šušlja, da se bosta maskoti zopet sparili za londonsko olimpijado. O fuj.



Zvočni udar

Tako kot Mario Bros. je bil Sonic the Hedgehog od strani gledana ploščadna arkada, v kateri je bilo treba priti od začetka nivoja na levi do konca na desni, vmes pa pobirati dobrote ter se ogibati oviram in sovražničkom. A makaronar se svojemu vampu primerno ni ravno dvizal skozi nivoje, čemur se je moštvo Sonic Team zoperstavilo z diametralno nasprotnim prijemom. Ker 'Sonic' ('zvočen') namiguje na prebitje zvočnega zidu, se je lahko risankavec premikal bliskovito. Zlasti če se je zvil v kroglo, na mestu pospešil in se izstrelil naprej. Nivoji so bili podrejeni tej njegovi brzini, saj so vsebovali obilico ramp, s katerih je poletel čez prepade, lupingov, v katerih je še ekstra pomigal, fliperskih odbijačev, ki so ga izstrelili naravnost navzgor ali ga odfedrali poševno skozi zrak, in sličnih pospeševalskih elementov. Tako je potoval hitreje in hitreje in hitreje – Sega je v propagandi trdila, da zmore 761,2 milj na uro, se pravi 1224,8 km/h, kar je skoraj toliko kot hitrost zvoka, ki je ob lepem dnevu 1236 km/h.



Ko Sonic v prvencu porazi Robotnika, s skokom na kovinski sod reši kup ujetih živalic. Ta pravljičnost se je dobro mešala z njegovim 'attitudom' in kombinacija je bila zmagovalna.

Jasno, če si bil nepreviden in si hotel samo šibati, si hitro nagazil na kako špico, ki jih je bilo povsod dosti, ali treščil v sovražnika. Ako pri tem nisi imel v žepu vsaj enega prstana, ki jih je Sonic sproti nabiral, si umrl, tako kot pri padcu v prepad. Ko si bil ob vsa življenja, pa si moral znova od samega začetka špila, ne glede na to, v katero cono se ti je uspelo prebiti. Vendar ta neizprosnost večine ni spravila ob živce. Spet in spet si je milijonska publika utirala pot skozi zanimive stopnje, iskala alternativne poti, izboljševala tako časovni kot točkovni rezultat, s čimer se je postavljala pred prijatelji, in na koncu vsake cone natepla šefovskega Dr. Robotnika – trčenega znanstvenika, ki se je nakanil spremeniti živalice na Sonicovem otoku South Island v robotske nakazice. O ti prase neekološko.



Jež ni nastopal le v ploščadah, marveč tudi v arkadnih miselnicah, kakršna je Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, dirkačinah (Sonic R) in še čem.

A Sonic bi verjetno uspel že zato, ker tedaj ni bilo primerljive grafične izkušnje. Hedgehog je bil nekaj časa Crysis svoje dobe, kajti genesis / mega drive je s hitrim premikanjem visoko farbovite okolice, ki je imela bistveno več podrobnosti, kot bi jih zmogel NES, jasno pokazal, kakšno strojno moč skriva. 16 bit, baby! Okoljskih tematik je bilo drugače šest – zeleno travnata (Green Hill), starorimska (Marble), futuristična (Spring Yard), arheološka (Labyrinth), vesoljska (Star Light) in kovinska (Scrap Brain). Da si lahko za njih izbiro na uvodnem zaslonu pritisnil gor, dol, levo in desno ter nato A + B + C + start, ve vsak. Krono pa so pobrali podnivoji, kjer je jež dobil priložnost, da pobaše čudežni kaotični smaragd (Chaos Emerald), če se je do cilja prebil vsaj s petdesetimi ringi v žepu. Te stopnje si gledal od zgoraj in Sonic je v njih deloval kot krogla v fliperju, finta pa je bila v tem, da so se obračale sceloma, kar je bil za rana devetdeseta mogočen grafični efekt. Takisto se je v spomin vžgala glasba avtorja Masata Nakamure iz j-pop benda Dreams Come True, saj se ušesa ob tematiki iz Green Zona še dandanes takoj našpičijo. Nekaterim huje kot ob konkurenčnem lazanjastem lajnanju. (To je metafora za italijanskost.)

SNES in njegov Super Mario World sta se morala tako bolj potruditi, saj sta leta 1992 v Ameriki naletela na vkopano, širokim masam nenadoma dobro znano blagovno znamko, direktno povezano s konzolo. Vojna med Mariem in Sonicom je bila zelo podobna naši med spectrumom in commodorejem, mulčad pa ni izbirala sredstev. Če nisi bil na pravi strani, si kaj hitro fasal curek iz vodne pištole za vrat ali posmeh v šolski telovadnici. Strašne travme za odraščajoče dete!

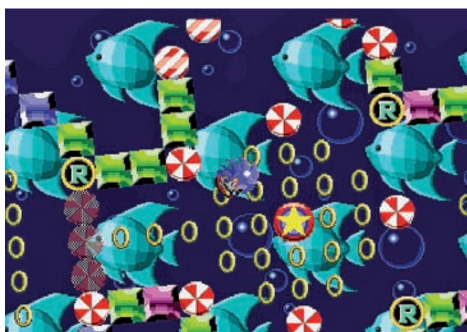
Krasni modri svet

Sonicova slava je do danes sicer malce zbledela, saj se je Sega sama zajebala s tem, da je po zvečine zmagoslavnih dvorazsežnih igrah začela štancati inferiorne dele v treh dimenzijah, od katerih je omembe vreden le prvi, Sonic Adventure za dreamcast iz 1998. Domala vse ostalo sega od nečesa, kar je sicer vedno igranja, a ni doraslo izročilu, do hudega šodra, ob čemer se je nadmočnemu Mariu 64 zgolj režalo. Prav tako ga je Sega srala s krneki risankami za nedeljo zjutraj, ki so odtujevale tedaj že odraslejšo populacijo starih oboževalcev, in Sonicu dodajala zvečine neposrečen glas. Sonicovo slavo so zato najbolj zvesto ohranili garažni ljubitelji, ki so naredili kup fanovskih izvedenk za računalnik, zbranih na spletni strani Sonicfangameshq.com. Tu najdeš kup bolj ali manj posrečenih igric, ki kažejo predvsem to, da je Sonic pri ljudeh priljubljen in živ. Sega za to skrbi na svoj žalosten način. Ježa vsako leto postavijo v kako igro, pri čemer se zdi, da jim njena kakovost ni glavna briga. Važno, da je lik prisoten. Na Xbox Live Arcade in Playstation Network je tako ravnokar prišla rebootana epizoda, ki obnavlja spomin na stare čase, in četudi je simpatična, smo morebiti pričakovali nekoliko več od udinjanja dvajset let stari zasnovi. A to je še dobro, kajti zadnja leta smo bili priče številnim zgrešenim soniščinam, ki niso vedele, kako posiljen osrednji prijem bi uporabile. Zlasti v tridimenzionalnem okolju.



Potem, ko je Sega po neuspehu dreamcasta nehala izdelovati lastne konzole, so Sonica kot svojo prepoznavno znamko uturili na vse količkaj aktualne sisteme. Tudi Nintendove. Ah, sladka ironija.

Sonic je tako še vedno prepoznaven in načeloma še vedno tekmuje z Mariem. Toda le načeloma. Zdaj včasih mirne duše nastopi skupaj z rivalom, recimo v Mario & Sonic at the Olympic Games. Njegov lutkar Judži Naka pa javno priznava, da je najnovejši Sonic Colours za wii "namenoma oblikovan tako, da bo sedel nintendovskim igričarjem". Včasih je modri dirkač namenoma pičil po svoji poti – zdaj ubira tisto, ki jo je naredil brkatež. To je sicer logično, saj se je Sega začetkom desetletja umaknila iz posla izdelovanja konzol in ji tekmovanje s svojim kruhodajalcem ni v interesu. A hkrati ni nič manj pretresljivo. Ideali so umrli v devetdesetih.



Če si konec stopnje v Sonicu 1 dosegel z najmanj petdesetimi prstani in skočil v zlat obroč, si se znašel v obračajoči se marjanci. Cilj: kaotični smaragd.



S Sonic Shufflom za dreamcast je skušala Sega unovčiti navdušenje nad družabnico Mario Party. Še ena v vrsti slabih idej, ki so razvrednotile Sonica.



Sonic Colours za wii je Segin veliki up za ta Božič. Jež bo v mešanici 2Dja in 3Dja za napredovanje uporabljal hitrost ter nabrano barvno energijo.





OBUJENI

STAROSTNIK HITROSTNIK

Na Xbox Live Arcade, Playstation Store in WiiWare je prišibala prva epizoda Sonica 4, dvorazsežnega poklona čisto prvim igram iz serije. Sneti nima nič proti, če še enkrat izgubi vse prstane na prvi konici, na katero naleti.



Tako kot v starih časih lahko na koncu nivojev, če imaš 50 prstanov, vstopiš v rotirajočo fliperoidno stopnjo, kjer skušaš pobrati smaragd.



Če ti je tole lupingaštvo znano, je to zato, ker se Sonicova četrta sezona, prva epizoda (hja, S4E1) močno zgleduje po 2D-kultnih delih.



Namesto šestih con, kolikor jih je bilo v izvirniku, Episode 1 prinaša le štiri. Zadnja je kajpak kovinarska, kot pritiče dohtarju Robotniku.

Dolpotegljivi Sonic the Hedgehog 4: Episode 1 za PS3, xbox 360 in wii meni, da se zadnjih petnajst let ni zgodilo. Tisti čas, ki je pretekel od prvih soniščin, zanj ne obstaja. Kar je smiselno. Sega je ravnokar umaknila iz trgovin vse igre s Sonicom, ki so na Metacriticu dosegle slab rezultat. To pomeni večino količkaj sodobnejših. Zakaj bi se potem moral plavi jež ozirati nanje? Kljub zaporedni cifri 4 se v tej od strani gledani platformščini raje do tal pokloni svojim koreninam. In rezultat, kakor staromoden in neizviren že je, ni zanič. Žal pa ni niti tako odličen, da bi morali fani spidirajoče nakazice na vrat na nos pljuniti 15 evrov. Čeprav jih bodo. Zato se jim reče fani.

Ni, kot bi vozil kolo

Prvi vtis je odvisen zlasti od tega, kako hardcore ljubitelj Sonica si. Če ne pristajaš na nikakršne spremembe tega, kako se bodičasti tekač obnaša, boš s stola vstal zaripel. Občutek pri vodenju je namreč ravno toliko drugačen, da se je treba manevrov priučiti znova, moderno shujšani Sonic pa se zdi težji in ... no, drugačen. Nekateri oboževalci se zato na veliko pritožujejo in Segi obljubljajo krvno maščevanje. Sam nisem imel težav, sem odprt za novosti in se mi zdi, da je nekaj spremembe osnov po vseh letih domala obvezne.

In navsezadnje, saj ni, kot da so avtorji iz Sonic Teama naredili Maria ali Raymana. To je še vedno Sonic, ki teče v desno, se za večjo hitrost zvije v kroglo ter se izstreli, šopa skozi lupinge, buta v fliperske odbijače, treska v robotske sovražničke, zbira prstane, ki mu dajo začasno imuniteto, se boji ostrih špic in prepadov ter išče čim hitrejšo pot do cilja, kjer ga na koncu vsakega dejanja čaka dr. Robotnik. Grafika je na xboxu in playstationu HD ter je pisana in luštna, čeravno je v procesu depikslanja izgubila nekaj žmohta. Hitrost pa je pretežno taka, kot jo pomnimo. Se pravi, zum-zumajoča do te mere, da včasih komaj spremljaš, kaj se dogaja, saj si prepuščen tiščanju smeri in molitvi, da ob kaj ne usekaš.

Stari novi čas

No, brzina je igrina vrlina takrat, ko do nje pride. Po prvem dejanju v Splash Hillu, ki je tribut Green Zonu iz prvenca in spomni na veliko nagrado formule 1, se namreč igra upočasni in zahteva drugačen slog igranja. V fliperaško-pačinkovskem Casino Street te številni odbijači in rampe še nekako držijo v brzinskem gibanju. Tretji akt, arheološki Lost Labyrinth, pa tempo že upočasni pod sonično sprejemljivost. Prijemom, kot so razsvetljevanje okolice z baklo, furanje z rudniškimi vozički in balansiranje ježa na vrhu orjaških kamnitih krogel, ne gre očitati izvirnosti. A nivoji so tu skonstruirani tesneje, zlobneje, kot da te hočejo čim bolj ovirati in prisiliti v zložno napredovanje. To je boleče očitno, ko moraš z baklo zaporedoma prižigati ognje v steni, da prikličeš ploščadi za nadaljevanje poti. V 'normalni' ploščadarici bi bilo to dobrodošlo, v Sonicu, ki je najboljši tedaj, ko lahko po nekaj počasnejšega skakanja besno spidira, pa se čuti posiljeno. Slično velja za zadnjo, četrto tehnološko cono Mad Gear. Saj ne, da se vse skupaj ustavi na mestu. A če hočeš biti švigajoč, boš za to porabil več truda kot njega dni, pogosto pa to sploh ni mogoče.

Za nameček moram pograjati inercijo, ki je čudna tudi po daljšem privajanju, saj Sonic rad strmoglavi v kak prepad samo zaradi nje, in pa samodejno uničevanje sovražnikov po skoku v zrak. Ko tam pritisneš knof, Sonica magnetno potegne k označenemu falotku. Ta poteza, vzeta iz kasnejših 2D-delov, sama po sebi ni grajanja vredna. Je pa včasih nenatančna, kot je bila v seriji že večkrat. Kar je problem zato, ker lahko določene vrzeli naš junak premaga le na ta način.



Moje iskreno mnenje na vprašanje: kupiti tole ali naložiti emulator / ubosti kompilacijo Sonicov? Najprej drugo oziroma tretje, nato prvo.

Ponavljaj do obisti

Ampak ja. Če se človek navadi, da je po televiziji nekaj tako nemogočega, kot je Big Brother Neslavnih, od katerega je zanimivejše bolščanje v terarij z mrtvimi mravljami, se navadi na vrzeli v novem Sonicu. In ko se, če se, špil postane kar v redu. Mnogi nivoji so recimo poklon starim in oblikovani sveže. So in niso predelani, so in niso retro. To najbolje vidiš v kratkih, a sladkih šefovskih obračunih, ki so mešanica že videnega ter novega. Poleg tega so veliki in razvejani – ne tako kot v Sonicu 3, kjer so s tem že malo pretiravali, a ravno prav, da v njih vznemirljivo iščeš bližnjice. Kar ni tako sitno kot včasih, saj ti po izgubi življenj ni treba od začetka igre, marveč lahko izbereš katerikoli del vsakega akta. Boljše poti in spretnejše ploščadenje ti prinesejo višji rezultat, s katerim se nato postavljaš na spletnih lestvicah.

Kjer je prava kleč Sonica 4: Episode 1. Treba je namreč vedeti, da smisel špila ni v enem skozihodu, kjer traja uro, uro in pol, marveč v ponovnih izletih. Enako kot Vanquish to ni izkušnja, ki jo končaš in odložiš, temveč igra, ki z drgnjenjem vse bolj sije in katere srž je v marsičem odvisna od tvoje želje po več točkah.

Škoda le, da jo visokega bleska stane upočasnjevanje, ki je na nekaterih nivojih minimalno, drugod (Lost Labyrinth, ojej) pa nenehno in ga je v splošnem preveč. Prijem se kratkomalo ne poklapa z naravo Sonica, ki brez svojega trademarkovskega drvenja ni on sam. Če je v nekaterih 3D-delih žlajfanje še obrodilo sadove, jih v tako očitnem pogrevanju stare župe, kot je tole, ne. Močno upam, da bodo klepači v Episode 2 to dojeli.

VALKYRIA CHRONICLES 2

Že dve leti je od izida visokoproračunskega prvenca na PS3 (J185, 89), ki je bil upravičeno proglašen za enega najboljših naslovov 2008. Kaj ne, ko pa si je ta taktična frpjka lastila vrhunsko podobo, lepo izvedbo ter posrečen spoj taktičnih prvin s tretjeosebnim streljanjem. Kupcev, ki so čislali drugačnost, sicer ni bilo obilo, a dovolj, da Sega udejanjila nadaljevanje. Čeprav bolj ziheraško.



V sodelovalnem načinu je dobro imeti slušno komunikacijo za uskladitev napadov. Tako streljajo vsi vojaki na kupu, vendar točko pokuri le en igralec.

Serijo so zaradi cenejšega razvoja prestavili na PSP. Celično senčena grafika ostaja in čeprav ni tako poetična, še vedno izgleda fantastično. Nadalje so zaradi šibkejšega hardvera predrugačili igralno površino: zemljevide so razbili na podenote, med katerimi se premikamo z zavzemanjem baz. A težava je v zgodbovnem podrejanju japonskemu trgu, kjer se prvenec ni dobro odrezal. Tokrat namesto pocukrane, a hkrati temačne štorije dobimo večkrat pocukrano, z animejskimi kliševi naphano tinejdžersko šolsko dramo, v kateri nastopajo zoprni protagonisti. Resnost in odraslost bi zaradi vojne tematike bolj sedli.

Po koncu druge vojne državica Galija pade v državljanski spopad. Ker je državna vojska v razsulu, se v vojni vihri na strani vojvodinje znajdejo kadeti akademije Lanseal. Namesto poglavij v knjigi je dogajanje sedaj razvrščeno po mesecih šolskega leta, kjer je treba za napredovanje opraviti določeno število obveznih misij. Vsak mesec imaš poleg ključnih na voljo množico dodatnih odprav, ki rabijo grindanju ali vsebujejo poseben kos opreme. Akademija je obenem navigacijski meni, skozi katerega uriš pripadnike in nadgrajuješ oklepnike ter orožitev. Seveda ne gre brez druženja, kjer s spremljanjem tračastih skečev in reševanjem neobveznih kvestov večaš povezanost ekipe.

To sestavlja pet osnovnih poklicev: izvidnik, napadalec, bazukaš, inženir in oklepljen tehnik. Razlikujejo se po količini akcijskih točk, odpornosti na izstrelke in vihtenju orožja. Glede na enico manjka ostrostrelec, ki je odslej ena od specializacij izvidnika, nov pa je oklepljeni tehnik. Ta vihti meč ali kladivo, ima ščit in zna odstranjevati mine. Vsaka temeljna služba se veji v dve smeri, nakar vsaka veja vodi v eno od dveh specializacij. Tako je na koncu možnih 35 različnih poklicev, kar konkretno razširi princip papir-škarje-kamen. Žal pa je napredovanje po poklicni poti v veliki meri odvisno od sreče, saj ni nujno, da bo prava zasluga pripadala želeni osebi. To sili k utrudljivi tlaki s preigravanjem enih in istih dodatnih misij, saj osnovnih ni moč ponavljati. Namesto tanka sedaj vozimo še transporter za šest oseb. Pohvalno lahko oba spremenimo z rokami za odstranjevanje preprek ali gradnjo mostov in ju oborožimo. Tudi z bruhalniki ognja, hehe.



Obilico dodatnih enot in nalepk za oklepnik je moč odkleniti s kodami s Seginega bloga. Na PSN pa je za petaka evrov na voljo 22 dodatnih misij.

Sistem BLiTZ (Battle of Live Tactical Zones) iz prvenca so verno prenesli, le da je število naenkrat prisotnih enot omejeno na šest švejkov. Bistvo je, da moraš z njimi hitro zavzeti bazo na določeni podkarti, nakar se preseliš na naslednjo. Ta dizajn, ki je nastal zaradi PSPjeve šibkosti v primeri s PS3, je posrečen, saj imaš moštvo razporejeno čez tri podkarte, kjer biješ tri majhne bitke, s ciljem vse enote združiti v četrti. Sovrag počne isto in ti zna kdaj priti za hrbet.

Igranje poteka tako, da po izbiri osebe na karti iz ptičjega pogleda pokuriš ukazno točko in se preseliš v tretjo dimenzijo. Tam dobiš direkten tretjeosebni nadzor nad stricem ali oklepnikom. Od poklica je odvisna njegova akcijska črta, ki se krajša s premikanjem. Ko hočeš izvesti akcijo, se dogajanje ustavi, da lahko v miru nameriš v glave. Potem se vrneš v vojno vihro, kjer moraš sam končati potezo. Po porabi vseh ukaznih točk je na vrsti umetna pamet, ki je močnejša in za odtenek bolj nadležna kot v predhodniku. Poleg tega so podražili poveljniške ukaze in odstranili shranjevanje v misijah. Te so raznolikejše kot v prvencu in segajo od zavzemanja baz prek onemogočanja sovragov do spremstva oseb. Pri končni oceni največ šteje hitrost, a sedaj špil upošteva uboje močnejših enot in pošteno kaznuje žrtve na tvoji strani. Tako goli šprint do zastave tokrat ni dovolj.



V razvojnem laboratoriju nadgradiš uniforme in orožja ter opremiš oklepnik. Dele zanj razviješ ali ukradeš na terenu z onesposabljanjem posebnih sovragov. Ni mačji kašelj, saj so barabe dobro zaščitene.

Igranja je poleg 40-urne kampanje za več kot sto ur, saj je špil nabasan z dodatki. Od oka ima vsega skupaj dvesto različnih misij. Poleg tega je Sega na blogu obedanila več kot dvajset kod za odklep novih kožic, starih veteranov in ljudi iz drugih iger. Za nameček sta tu tekmovalno in sodelovalno večigralstvo po ad-hoc (bližnji) povezavi za štiri osebe. To je kul za Japubece, mi pa se moramo zanesti na PS3jevo posredovalno aplikacijo Ad-hoc Party.

Valkyria Chronicles 2 je polna vsebine in z vključitvijo multiplayerja popravi edino večjo zamero prvencu. Hkrati pa štorijalno nazaduje na rovaš koketiranja z rižojedo publiko. Srednješolske zdrahe z bednimi enovrstičnicami iz ust še bolj bednih osebkov pač ne sodijo k bratomoru in genocidu. Sicer na virtualnih evropskih tleh, a vendar. **83** ***Raveer***

Sega ● **PSP**



V vsakem kampu je moč enoto pospraviti na varno brez kazni. Na terenu te ta poteza stane eno točko.

SUPER SCRIBBLENAUTS

Scribblenauts so pogumna vizija pustolovščine. Zaupan ti je deček Maxwell, ki ima za igralnico ves svet. Uganke rešuješ tako, da iz vdelanega slovarja v resničnost vlečeš samostalnike. Gori? Prikliči vodo! Je treba doseči kaj visokega? Natakni si krila! Ker so predvideni tisoči besed, je domišljija v devetih nebesih. A zamisel kljub svežini ni v celoti zaživela. Pred letom dni (J196, 68) smo ji očitali grozen nadzor, zatekanje k preizkušenim strategijam in umetno nespamet. Ustvarjalci so kritikam prisluhnili in nadaljevanje zasnovali bolj premišljeno.

Čeprav ozadno kolesje melje po podobnih poteh, je občutek zdaj drugačen. Stopnje so krajše in bolj osredotočene, več poudarka je na ustvarjalnem iskanju rešitev in manj na akcijskem izogibanju nevarnostim. To je sploh dobro, ker Maxwellova motorika kljub možnosti nadzora s križcem ali perescem še ni čisto zadovoljiva, sploh pri plezanju po lestvah.



Število svinčnikov pomeni okvirno težavnost. Zeleni krogci ob zgornjem robu povedo, koliko od pogojev za zvezdo si že izpolnil.

Nabor besed je okrepljen, ob čemer so pomembna novost pridevniki. Ti samostalnikom določijo velikost, barvo, material in celo čustveno stanje. Robotski grm, kosmata hiša, jezen hladilnik in zaljubljen zombi niso nobena redkost, čeprav se da večino izzivov rešiti brez besedotvornih norosti. Kar ne pomeni, da se jih ne lotevaš, saj so presneto zabavne.

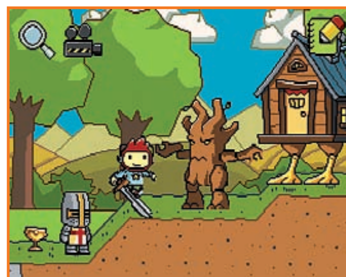
Stopnje so nanizane v ozvezdja, kjer igralno zaporedje ni zakoličeno, temveč odvisno od volje in navdiha. Ta lahkotnost se odraža v nalogah, ki so raznolike kot koralde. Zdaj popravljaš pregret dirkalnik, nato preskakuješ vrsto, se oblačiš po okusu različnih sodnikov, iz-

trebiš dinozavre, pomagaš Božičku razdeliti darila in službuješ kot zobna miška. Ali pa svet rešiš pred kugo tako, da sredi srednjega veka pričaraš skafander in ekipo znanstvenikov, ki iz okuženih podgan naredijo cepivo. Noro. Večina scenarijev ima več rešitev in spodbujan si, da poiščeš vsaj tri.
Naloge so grižljajne in se merijo v minutah ali celo sekundah. A v stotniji se vseeno najde šop takih, ki slabo predvidijo igralčev tok razmišljanja, ne sprejmejo očitnih rešitev ali imajo nejasna navodila. Posebej čudaške znajo biti stopnje s pridevniki. Tu moraš iz danih predmetov izluščiti logiko za dopolnitev mreže ali zaporedja. V okencu se recimo križata pravilo belega in vnetljivega, a bel cepelin ali balon nista pravi rešitvi. Papir pač. Vtis kvarijo še druge nedodelanosti. Maxwell umira na bizarne načine, med drugim zaradi napada pobesnelih hrčkov. Pospravljanje presežnih predmetov je nezanesljivo, večji artikli so nerodni in na delu je slovarska cenzura, saj poleg porednih manjkajo nekateri pomembni pojmi, kot je kri. Enako ni kul, da moraš v daljših stopnjah ob najmanjši napaki od začetka.



Grafična podoba je zelo podobna enici. Črke lahko poleg tipkovnice vpisuješ s perescem, pridevnike pa neposredno spajaš s samostalniki.

No, las si kljub temu ne puliš preveč, saj se sčasoma pojavijo uporabni namigi. Ako si neučakan, jih lahko dobiš predčasno, vendar moraš zanje odšteti cekin. Ta je hkrati vir novih preoblek za Maxwella. Maske so le kozmetika, saj se te nihče ne boji, četudi okrog kolovratiš kot vampir ali jaga baba.
Igranje je instantno in grižljajno, tako da do konca priguraš že po nekaj urah. Ob tem ostane približno tretjina nepreigranih stopenj, plus urejevalnik lastnih. Svoboda tu ni tako silna kot v WarioWare: DIY, a je delavnička vseeno luštna. Osrednjo dejavnost določi eno od šestnajstih prednastavljenih ogrodij. Tako dirkaš, strašiš, obdaruješ, futraš in ščitiš, a tudi uničuješ ter koljepreviš. Risanje okolij je enostavno, prav tako načrtovanje dogajanja, saj v prazne prostore zgolj vpišeš želene objekte ali osebe. Čeprav rok nimaš tako razvezanih kot v predpripravljenih stopnjah, so izdelki kljub temu vir ponosa.

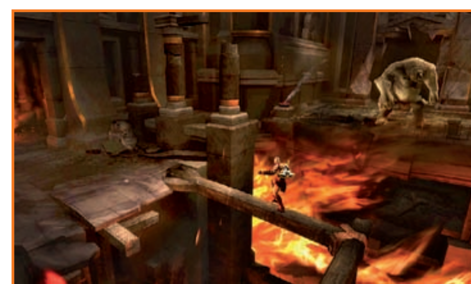


Hodeča drevesa in hiše niso nič neobičajnega, umetna pamet pa je boljša kot prej. Če te kak element bega, izbereš poimenovalno lupo.

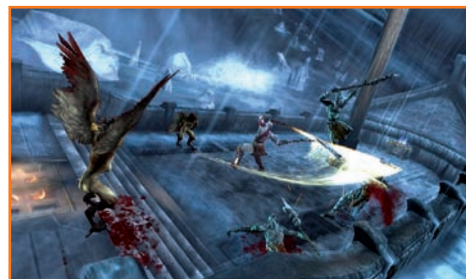
No, kakor je prešerna razdrobljenost bistven del igranja, bi špilu koristilo več kohezije. Mimohod stopnjic je brez vsakršnega pridiha zgodbe nekam igračast in na meji tehnološkega dema. Je pa res, da so s tako obliko sklenili kompromis. Škriblonavti so zdaj vsekakor dovolj igralni, ob čemer se ne oddaljijo preveč od izvirne zamisli. **75** ***Navi***
Nintendo ● DS

GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA

Neutolažljivi klic masakra. Tako sem naslovil anale o seriji God of War v Jokerju 199 in tale peti polnomastni del serije (telefoničnih sem ne štejem), po Chains of Olympus drugi za PSP, ga docela upravičuje. Način, kako Kratos na odpravi, ki se uvršča za enico in pred dvojko, radira sovražnike, je namreč ultimativno pravomoški. Jezni Špartanec, ki je porazil boga Aresa in zdaj kuha zamero do vseh prebivalcev Olimpa, kanalje seka in trga, reže jim goltance, nabada jih na lastne sulice, lomi vratove ter jim v očesa zapikuje rezila, nakar jim dotična z nogo zabije do pljuč, da kri šprica povsod. ROOOAARRR!!!!!! Za oddih pa pokavsa osemnajst cip v bordelu. Verjamem sicer, da se bodo ob tem emo dušice, kakršnih so polne tako šole kot ulice, strašno zgražale in si hitro zavrtele enega Alejandra od Gagice, da se pomirijo. Verjamem pa tudi, da je med nami zadosti vojščakov po srcu, ki znajo ceniti ihte poln, kakovosten, z dosti posluha narejen hack'n'slash, kot je Ghost of Sparta. Vidiš, kako se dogajanje za hip ustavi, ko Kratos sovražnika zadene z močnim udarcem in tik pred tem, ko ga razčetveri? Čutiš, kako bojna vnema mezi iz zaslona? Ne? Kupi si jajca, v Mercatorju jih imajo v akciji.
Jasno je, da Ghost ne more izzvati enakega navdušenja kot trojka za PS3. Ta se odvija na 50-inčnih plazmah, Duh na PSPjevem ekrančku. Tehnično gledano je igra bolj podobna dvojki, prav tako je krajša kot sobne izvedenke – s hitenjem si lahko na normalni težavnosti skozi v petih urah. Takisto je dosti že videnega, saj imaš dostikrat občutek, da si na kaki lokaciji stal v eni od prejšnjih epizod. Ampak. Toda. Vendar. To, kar so razvijalci Ready at Dawn potegnili iz PSPja, je občudujoče. Zadeva ni videti kot špil za PS2, ampak bolj kot naslov za PS3, ki so ga priredili za manjši sistem. Nekatere lokacije so neverjetne, saj je veličastje ob gromozanskih slapovih, slavoloških mostovih ter vulkanskih kavernah izredno. Stil je neomadeževan in v boju se vse bliska, kot je navada, kljub temu pa dogajanje ostaja gladko. Da, GoW3 je s svojimi megablastičnimi šefi veličastnejši. Ampak ej, v roki držiš PSP, in to upoštevajoč je Ghost of Sparta dlančni čudež.



Ploščadenje je enostavno kot vedno v seriji in uporablja enake prijeme, se pravi balansiranje na tramovih, plezanje po zidovih in oprijemanje bleščečih se točk.



Bojevanje na ladji ni edina stična točka s preteklimi deli. Zanimivo je, da so iz trojke vzeli počasno približevanje nesrečnežu, ki ga nato prefukamo ko merjasca.

Sploh, ker je vsebine vse prej kot malo. Da, hiteč skozi igro na easy ali normal je je brž konec. Tudi skrivnosti, se pravi skrinje z rdečimi dušami za nadgradnjo orožij in z Gorgoninimi očesi, minotavrovimi rogovi ter Feniksovimi peresi bi lahko bile bolje skrite. A če si vzameš več časa in igraš na spodobni zahtevnosti, traja sedem, osem ur. Sedem, osem ur neusmiljenih bojev in raznolikih lokacij, od vodnih in ognjenih templjev do smrtnjaškega podzemlja ter Šparte. Ponekod krepko vonjaš reciklažo, a hkrati lahko le-to dostikrat razumeš kot poklon. Zlasti zato, ker levji delež elementov ni skopiran, marveč je subtilno nadgrajen. To vidiš v naboru sovražnikov, med katerimi so tako stari capini a la kiklopi in minotavri, ki jih pokolješ tudi s QTEji (ti so zdaj spet naključni), a se z njimi ubadaš ravno toliko drugače, da se čutijo sveži, kot novi zanikrneži, na primer orjaki s skalami na glavah, ki te elektrokutirajo. Pa v udarnem, izvirnem koncu in v bojnem sistemu. Ta pozna dve orožji, dobri stari Atenini rezili na ketnah in kombinacijo sulice ter ščita, plus tri čarovnije – sunek vetra, udar štroma in srkanje življenjske energije. Ščit in sulica je kombinacija, krepko drugačna od rezil, in je bolj domiselna od več krepelc iz GoW3. Obe orožji pa sta nadgrajeni s tem, da lahko zamahom dodajaš ogenj, ki ima lasten merilnik. Ognjeno podprti sunki so močnejši in lahko edini predrejo oklepe nekaterih beštij, kar je taktično zelo kul domislica.
Saj ne, da je Ghost of Sparta čisto drugačen od ostalih Bogov vojne. Tisti, ki se je serije naveličal ali ga ni navdušila, tu ne bo našel ničesar bistvenega. Manko desne gobice na PSPju je tečen, ker je ogibanje težje in ker ni moč sukati kamere, saj se ta včasih postavi neumno. Šefi bi lahko nudili več odpora, v igri pa ni pravih miselnih ugank, saj so puzličice hudo kratke ter samoumevne. Je pa Duh zadosti samosvoj in na višjih težavnostih zahteven, da se ga splača dati skozi onim, ki cenijo vznemirljive, masakratorske, dogajaške, borilno dokaj globoke sekljačine. Pohvaliti gre tudi dobro napleteno štorijo, ki je najbolj osebna v vsej seriji in vključuje Kratosovega brata Deimosa, ter dodatne arenske izzive po končanju, ki so narejeni tako, kot bi jih sklamfali izvirni avtorji. Če ne morda še bolje. Bravo, Ready at Dawn. **85** ***Sneti***
Sony ● PSP



Kratosovo ognjevito pustolovščino je moč kupiti na UMDju za 30 EUR ali kot digitalni dolpoteg iz Playstation Stora za 27 EUR. Atenini rezili sta priloženi.

Navi razmišlja o namenski sobi za lego kocke. Ni edina, saj je odraslih zaljubljencev v Lego dosti več, kot si mislite. Zato predstavi, kaj počno zanimiveži, ki jim kocke pomenijo neprimerno več od golih škatel na trgovinskih policah.

BRATOVŠČINA LEGA

Lego kocke so eden od gradnikov srečnih otroštev. Zob časa in odraščanja sicer terja svoje, zato večina kock konča na podstrešjih ali pri mlajših sorojencih. A ne vedno, kajti pri nekaterih je ljubezen močnejša. Sploh rada se vrne, ko pride na svet naraščaj in se kocke spet pojavijo v hiši. V drugih primerih se iskra prižge ob sprožilnem dogodku, kot je obisk Legolanda. Tu ne govorimo o običajnem simpatizerstvu, ampak o resni privrženosti, ki spreminja življenja. Čeprav je to dokaj redek pojav, ga ni težko razumeti.

OD 16 LET NAPREJ

Spominov na mlada leta se ne da naveličati, zato veliko ljudi zbira stare komplete ali ureja in dopolnjuje svoje sete iz otroštva. Najbolj kleni zbiratelji škatel sploh ne odpirajo. Taka roba je znana kot MISB – 'mint in sealed box' in ji z leti konkretno naraste vrednost.
A ker so kocke veliko več od zaprašenih spominov, se tudi odrasli prepuščajo ustvarjalnemu zanosu. Njihovi izdelki so kajpak veliko bolj dognani od čudovitega kaosa otrok. Technic in mindstorms sta platformi za povsem konkretne inženirske, strojniške in robotske projekte. Sorodno kompleksna je ljubezen do vlakov, okrog česar morajo seveda zrasti lična mesta. Nekateri se zaljubijo v posamezne tematike, spet tretjim je lego medij za drug nivo produkcije. Taki konjičkarji YouTube zalagajo s stop-motion animirankami, v kocke prelivajo biblijske zgodbe ali elemente uporabijo v službi priznane umetnosti. Kar poglejte kipe Nathana Sawaya. Taki poklicneži so vključeni v Legov program Certified Professional. Možnosti so številne, saj so legice neutruden katalizator za ustvarjalnost.



The Brick Testement je kockovna upodobitev Svetega pisma. Zelo posrečeno in vredno ogleda. Dostopna je na spletu in raste že devet let.

SPLETNA VEZ

Uveljavljen izraz za odrasle usekance je AFOL – 'adult fan of Lego'. Ker pa tovrstni posebneži nismo posejani na gosto, je bil vzpon spleta pomembna prelomnica. Legendarne legoidne strani obratujejo že od mladih dni interneta. Njihov videz je temu primeren, a bistvo je zdravo. Eno takih spletišč je Peeron, kjer je moč najti vse doslej izdane komplete s popolnim seznamom in slikami delcev. Bricklink je soroden svetovni bolšjak. Odličen novejši blog je The Brothers Brick, nakar je tu še nepregledna množica forumov in domačih strani društev, ki združujejo zanesenjake. Vsem tem servisom je skupno, da niso namenjeni mulčadi, temveč zreli publiki.



Med srenjo je pogost izraz MOC – 'my own creation'. To so stvaritve, ki so plod lastne domišljije. Jasno je, da avtor te beštije ni osemletnik.

KOCKE IZ ROKAVA

Poleg globalnega ščebeta so lego klape aktivne na lokalni ravni. Na Slovenskem je leta 2009 pričel z delovanjem poenoten Kocke klub. Ta ima svoje spletišče s forumom na Kocke.si, največ energije pa gre v organizacijo promocijskih dogodkov – KockeFestov. Ti so slovenska ustreznica tujih zletov tipa BrickCon in BrickWorld. Doslej so po različnih osnovnih šolah gostovali že petkrat. Dogodki so v prvi vrsti razstave čudovitih lego izdelkov. Lačne oči in prste lahko obiskovalci nasitijo v igralnici, na srečelovu ali v kateri od trgovin, kjer so na voljo tako nove kot rabljene kocke ter posebnosti, ki se jih pri nas sicer ne dobi. Organizacijsko osrčje Kocke kluba tvori nekaj več kot

VINJETE

Z leti veselje ob zlaganju kock nekako potihne, saj velikemu delu odraslih zmanjka časa, volje in materiala, da bi se lotili resnejših kreacij. A vse ni izgubljeno. Ena najbolj luštnih oblik ustvarjalnosti, ki je dostopna slehernemu, je gradnja vinjet. To so male, zaokrožene stvaritve standardizirane forme. Predpisana velikost je podlaga iz 8 x 8 čepkov, na kateri oblikuješ izbran prizorček. Adama in Evo v raju, Aladina z džinom, parček pri jutranji toaleti ali kar ti srce poželi. Priljubljeni viri navdiha so naslovi znanih pesmi, prizori iz filmov, nagajivosti in tematike, ki v Legovem trgovinskem naboru niso zastopane. Tu zelo prav pridejo novi zbirateljski stričKi.

Ne glede na izbor je ključno razumevanje, da domiselnost šteje več od količine. Premišljena izbira barv in gradnikov zažge veliko bolj kot baročna načičkanost. Pogoste so napredne tehnike gradnje in uporaba elementov v neobičajne namene. Vinjete so sploh hvaležen medij za tiste, ki jih daje zmerna zbirateljska žilica in si večkrat privoščijo kak komplet samo zaradi zanimivih kock. Taka naključna zbirka ne zadostuje za velikopotezno gradnjo, za male stvaritve pa je kot nalašč. Vinjete so dostopne in prijazne, enostavno jih je prilagajati ter preizkušati. Vrhunske so svetovi v malem in kažejo izreden občutek za podrobnosti. Poseben pomen ima oblikovanje ozadnih zgodb, sploh ko vinjete nastopajo v spletnih natečajih.





Okrog robotov je na KockeFestu vedno živahno. Na preteklih razstavah smo videli šivalni stroj in umetnega soigralca za igranje štiri v vrsto.

dvajset predanih ljudi, ki poskrbijo za načrtovanje, gradnjo, postavitev in bdenje nad kreacijami. Prepoznali jih boste po klubskih črnih majicah in po tem, da se bodo rade volje razgovorili o prednostih staromodnih tirnic, trikih pri gradnji in problematiki shranjevanja. Za vsako fešto stoji več mesecev dela. Gostujejo različne tematike, od gusarske, vesoljske in vojnozvezdne do dupla ter belvilla. Uveljavljena atrakcija je več metrov dolga veduta mesta, kjer je toliko luštnih podrobnosti, da bi se človek ob njej lahko pasel dneve. Da so eksponati na pogled še prijetnejši, se razstavljalci trudijo vključiti čim več gibanja. Skozi mesto sopihajo vlaki, po vesoljskem oporišču drsi enotirna železnica. Spet drugje se na mizah ali kar med nogami motovilijo roboti mindstorms in terenska vozila, medtem ko delovni stroji družine technic kopljejo po lesnih sekancih. Marsikaj je mogoče preizkusiti, čeprav je večina stvaritev od množice oddeljena s trakom.



Architecture je prestižna linija modelov v bonsajskem merilu. Poudarek je na ameriških znamenitostih. Najnovejša v soseski je Bela hiša.

Naslednji dogodek bo 27. novembra na Osnovni šoli Koseze v Ljubljani. Vstopnine zopet ne bo in ponudba bo bogata. Največja novost bo orjaška maketa Predjamskega gradu, zgrajena v merilu minifigurice. Pošast nastaja že več kot pol leta, količina kock v njem pa bo presegla dvajset tisoč.

SANJSKA TRŽNICA KOCK

Kaj storiti, če ti v ljubljenem starem setu manjka nekaj kock? Ali če bi potreboval več sto strešnikov, največja možna kolesa ali super redek zobnik? Rešitev je Bricklink. To je globalni boljši trg za legice, kjer lahko svojo prodajalno odpre vsak. Naprodaj so tako novi kot rabljeni posamezni zidaki, celotni kompleti vseh starosti in ohranjenosti, pa tudi načrti, prazne škatle in ostale drobnarije. Ponudba je tu veliko večja in bolj zanesljiva od peklenskih dražb na Ebayu. Artikle lahko iščeš po kodi ali nazivu, v pomoč so risbe in preglednice. Škoda le, da je dejanskih fotografij relativno malo. Pri razsuti robi je to še razumljivo, za sete pa bi lahko bilo fotk več.

Prodajalci najpogosteje zrastejo iz kupcev in se praviloma specializirajo za določene vrste koscev. Bricklink mnogim predstavlja način za izmenjavo odvečnih gradnikov, številni pa načrtno kupujejo nove komplete in jih nato po kosih prodajajo naprej. Upravljanje večje trgovine pomeni velik skladiščni zalogaj. Ker je ukvarjanje z drobnimi elementi zelo zamudno, ima večina trgovcev minimalen znesek nakupa. Obenem nudijo vpogled v mnenja ostalih kupcev (feedback), informacije o poštnini in ostalih pogojih.

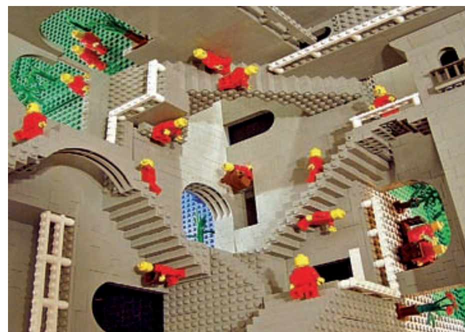


Največja slovenska trgovina na Bricklinku je BrickBox Space, ki jo poganja Luka 'Jediboy' Klobučar. Taisti stoji za prodajalno Kockarija.si.

Tržnica obratuje že od leta 1999, ko jo je po vzoru Ebaya ustanovil v Ameriki živeči Čeh Daniel Jezek. Ta je v Kristusovih letih žal preminil letos septembra, poslanstvo pa zdaj nadaljujejo drugi. V Sloveniji je v času pisanja obratovalo šestnajst trgovin.

LEGOVA BREZBRIŽNOST

A kakor se vse to lepo sliši, je priokus grenak, saj taka društva delujejo izključno na prostovoljni osnovi. Lego jih podpira malo ali sploh ne, pa ne le v denarju, ampak tudi v kockah. Eden največjih proizvajalcev igrač promocijo prepušča zanesenjakom, ki na plečih nosijo vse večja bremena organizacije, birokracije in nezanemarljivih finančnih vprašanj. In to ob tem, da je trg kock za odrasle več kot živ. Legova spletna trgovina ponuja čudovite, ekskluzivne komplete, ki ciljajo prav na velike otroke. Krasotam v slogu modularnih hiš, replik svetovnih znamenitosti in vojnozvezdnih ekstravaganc se ne more upreti noben pravi zaljubljenec v kocke. Zasoljene cene, nedobavljivost za Slovenijo in neusmiljen pritok novosti gor ali dol. No, čarobni ples se ne glede na Legovo ignoranco in oportunizem vrti dalje. Poganja ga navdušenje, ki presega meje dojemljivega in za katerega bi bilo prav, da bi ga kravatarji začeli bolj ceniti. Če sumite, da je vseživljenjska lego vročica zajela tudi vas, pridite pogledat v Koseze. Počutili se boste kot doma.



Resni konjičkarji znajo kocke uporabiti za fizični prikaz del nizozemskega umetnika Escherja. Na sliki je Relativnost.

VELEPOSLANIŠTVO

Lego ambasador je častni naziv, ki ga letno dobi zaslužen član lego skupnosti. Izvoli ga domača sredina in je vezni člen med Legom in ljudstvom. Na vprašanja, kako ta služba izgleda, odgovarja aktualni ambasador Sašo 'miskox' Tomat.

Kakšna je natanko funkcija ambasadorja?
Lego prek nas predvsem išče ideje. Klubi smo jim brezplačna baza podatkov. Zdaj je recimo treba oddati predloge za nove teme, prej so spraševali za nove oblike kock in kakšne figurice bi radi. Prisluhnejo tudi pripombam, recimo glede pakiranja navodil.

Je vaše mnenje potem upoštevano?
Ja, nekaj naredijo. Sam sem recimo zajamral zaradi Monthly Mini Build. To so graditeljske delavnice za otroke od 6 do 14 let, ki jih imajo vsak mesec v Lego storih. Predlagal sem, naj dajo navodila na splet. Zdaj so to končno naredili, čeprav so dostopna samo šest dni na mesec.

Kako pa poteka komunikacija? So vas, ambasadorje, povabili v Legov sedež in tovarno?
Imamo namenski forum, kjer stalno teče debata. O obisku Danske se je nekaj govorilo, a je bil že takoj hladen tuš, da bi morali potne stroške kriti sami. Nasploh je zdaj vse nekoliko v zraku, saj so celoten ambasadorski program predelali in je že štiri mesece zamude z izvolitvijo novih.

Ali ambasadorje iz drugih držav tudi osebno poznaš? Koliko imate stika en z drugim?
Hrvata Grgurića sem videl, ko je prišel obiskat našo razstavo v Kosezah. Drugače pa se kar prek foruma vse zmenimo.

Prinaša veleposlaništvo kake bonitete?
Dobil sem dve majici in revijo Lego life!



Navi se razveseli svežega piša miselnih iger, ki je zavel v Slovenijo. Novinke imajo pisano perje in frčijo nad oblaki. Sploh rade imajo možganske nevihte. Odlične so tudi v reševanju zaparkirancev, navigaciji med krokodili in basanju s čokolado.

Ročne miselnice smo predstavili v članku Napeti živci in možgani (J166, id na Joker.si 3828). Tu so bile v ospredju kovinske in lesene puzle, ki so načeloma butični, nišni izdelki za božične stojnice ter specializirane trgovine, kot je Znalček.si. Ameriško podjetje Thinkfun pa je koncept možganske telovadbe razširilo in približalo množicam. Njihov asortiman je širok in pakiran v pisane škatle, ki spominjajo na uveljavljene linije družabnih iger. Velika večina špilov je namenjena enemu igralcu in temelji na karticah, na katerih so zarisani izzivi. V naših trgovinah je naprodaj dobršen del ponudbe.

Prometni zamaški

Najbolj znan je Zastoj – Rush Hour, ki ga zahodni svet pozna že od leta 1996. V osnovi gre za izpeljanko premičnic, torej drsečih kvadratov, kjer so ploščice s številkami. Zastoj operira s plastičnimi avtomobilčki, kjer je treba svojega spraviti iz gužve ostalih. Vsi se lahko premikajo le naprej in nazaj, glede na razporeditev in obliko konzerv pa je odvisno, koliko potez boš potreboval. Ob igri dobiš štirideset kartic različnih zahtevnosti, kjer je naslikana začetna postavitev avtomobilov. Paketke kart z novimi izzivi je moč dokupiti, ob čemer je zraven še zbirateljski avto.
Špil je doživel velik uspeh in je na voljo v več različicah. Otroška ima nalogice s prilagojeno težavnostjo in še bolj barvit nabor avtomobilčkov. Deluks izvedba se diči s kovinsko barvo karoserij, poglavje zase pa je zastoj v savani, kjer se z džipom gneteš mimo afriških živali. Živad je nerodna in se lahko premika le naprej in nazaj, medtem ko lahko terenec in kvadratni termitnjaki lezejo v vse smeri. Čeprav je hecno, doda premeščanju novo dimenzijo. Poleg namizne je moč igrati elektronsko verzijo na zaslonih Applovih in androidnih naprav.

Zamaskiran sudoku

Drug navdih za Thinkfunove igre je mehanika sudokuja. Hitro bo na zeleni veji tudi tisti, ki pozna gobeline z logičnih tekmovanj ali iz Nintendovih špilov Picross. Elemente v mrežo razporejaš tako, da se vzorec sklada z navodili. Najbolj slastna je Čokolada (Chocolate Fix), saj na pladenjček polagaš praline. Kartice ti skandirajo pogoje, iz česar izluščiš pravilno lego.

Kocka 36 (Cube 36) seže dlje in je najbolj spektakularen del Thinkfunove ponudbe. Igralna površina je plošča, ki zaradi bodičastih izrastkov spominja na ježa. Nanje natikaš turne šestih barv in višin. Cilj je, da je v vsaki vrstici in stolpcu igralnega polja po ena od vsake barve, ob čemer morajo biti zgradbe enako visoke. Zanimiv izziv, sploh ko ti gre sprva kot po maslu in se na koncu boriš s podrobnostmi.

Zlaganke

Klasična želja miselnic je gradnja struktur in podob. Tega je v Thinkfunovih igrah veliko. Kocka za kocko (Block by Block) je plastična inačica kocke soma. Deli spominjajo na tetrisne tetromine in jih je moč zlagati v 3D-objekte. Opeka za opeko (Brick by Brick) je izpeljanka, le da tu iz ceglastih kosov sestavljaš zidove. Lik za likom (Shape by Shape) in Kvadrat na kvadrat (Square by Square) sta še bolj dvodimenzionalna. Prvi je s svojimi trikotnimi formami podoben tangramu, medtem ko so kosci drugega narejeni iz kvadratkov. V to skupino spada še Sestavi to (Top This), kjer želene forme dosegaš s prekrivanjem elementov. Prekrivanje je ključno tudi v špilu Zabriši sledi (Cover your Tracks). Tu so kartice večje in prinašajo raznolik nabor stopinj, ki jih zakrivaš z elementi različnih oblik.

Od tu do tam

Prekuc (Tipover) je miselnica privlačnega videza. Na igralno polje polagaš lestvičaste stolpiče in jih nato prevračaš, da lahko možic priskače do cilja. Kljub akcijskemu videzu ni naprednih trikov, da bi figurica dejansko sama plezala med ogrodji. Pri Prečkanju reke (River Crossing) na podoben način premeščaš brvi med koli. Med potovalkami velja omeniti še Žabe (Hoppers), ki so izpeljanka samotarja. Tu se dvoživke preskakujejo, da na koncu ostane le rdeča rega.

Klasične puzle

Poleg špilov, ki temeljijo na igralni plošči, ima Thinkfun take za v roke, pri katerih ni kartic. Gordijski vozel je klasična sklapljanka oziroma puzla na zapah. Deli se eden drugemu prilegajo kot ključ in ključavnica. Da skupek razdreš, je treba dognati pravilno zaporedje premikov. Naloga je več kot resna, za lažjo orientacijo pa so elementi različnih barv.

Ločena sorta so izzivi Aha!, ki tako kot nekaj drugih žal še niso naprodaj pri nas. Gre za male dodelanosti, kjer rešitev temelji na trenutnem navdihu. Štiri črke T moraš razporediti v navidez premajhen kvadrat, iz prisekanih koscev sestaviti pravokotnik ali oblikovati peti stol v nizu. Ravno prav konkretno, da se ti zasmeje, ko najdeš pot.

Vizija

Moč Thinkfuna je v tem, da uveljavljene koncepte odene v privlačna oblačilca. Čokoladke je vsekakor dosti prijetneje premeščati kot resne geometrijske like. V prometni gneči prav čutiš napetost pri speljevanju in frustracije ob brezplodnem sukanju volana. A čeprav večina špilov nosi starostno oznako 8+, je to nekoliko pretirano. V otroškem Zastoju se znajdejo že štiriletniki, pa tudi drugod bodo lažje kartice hitro zaobvladali. Težje bodo trd oreh celo za odrasle, zato so te igre primerne za vse starosti, če je potrpljenja dovolj. Škatle stanejo od 15 do 25 evrov, najdete pa jih v knjigarnah, Direndajih in trgovinah z igračami.

MOŽGANSKI KVIZNIK

So vas ob branju zasrbeli prsti? Odlično, kajti za vas imamo kup Thinkfunovega špilovja, ki ga podarja uvoznik Redoljub. Rešite spodnja vprašanja, dobljeno geslo napišite na našo dopisnico in poskrbite, da nas bo našla do Miklavževega večera.

1. Katero od reševank so včasih uporabljali v vlogi ključavnice?
š) magično jajce
č) meledo
ž) kvadriljo
f) kitajski kvader

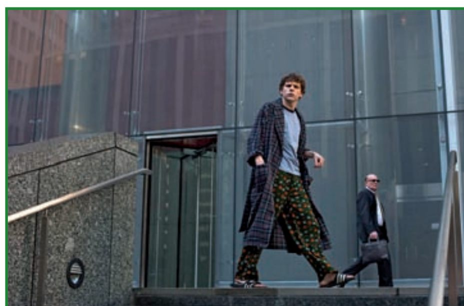
2. Katera od naštetih zagonetk izumitelja Erna Rubika je najnovejša?
u) kocka
r) kača
e) čarovnija
a) 360

3. Po peklensko težkih ulitih reševankah slovi podjetje:
r) Hanayama
t) Kikkoman
k) Mitutoyo
p) Takefuji



THE SOCIAL NETWORK

Roko na srce, široko javnost prav malo briga, kako je nastala kaka multinacionalka. Razen, če je zgodba ustrezno žajfasta. Telenovele so napravile svoje in rulja se najraje opaja z umazanimi skrivnostmi mogočnih, bogatih, slavnih in lepih.
Mark Zuckerberg še pred petimi leti ni bil nič od tega. Bil je le harvardski študent, asocialen programer s kupom za lase privlečenih idej. In punco, ki ga je dala na čevelj, ker se je trudil biti navadna rit ter ni maral za njena čustva. Kaj maral, niti razumel ni, da jih ima. Pijan in razočaran nato pokrade slike študentk iz letopisov in jih na spletni strani Facesmash.com ponudi ljudstvu v ocenjevanje. Eno proti drugi, hot or not. V samo nekaj urah številni obiskovalci sesujejo strežnik, kar Marku prisluži ukor učiteljskega zbora ... in hkrati poslovno priložnost, saj mu največja frajerja ponudita izdelavo strani. Take, kjer bi lepi, močni in bogati, medse sprejemali podložnike in še raje podložnice. Zuckerberg si reč ogleda, zdi se mu kul, a sam dobi boljšo idejo. Iz katere potem nastane Facebook. On ima znanje, njegov najboljši prijatelj nekaj denarja. Človečka, ki sta ga najela za prvotno delo, sta upravičeno prepričana, da jima je ukradel idejo, in večji, kot je Markov uspeh, bolj ju gloda zavist. Prav tako pa uspeh in vse, kar pride z njim spremeni tudi Marka. Potegne ga v brezno, kjer pusti, da nanj vpliva vse in vsakdo, pri čemer pozabi, kdo mu je ves čas stal ob strani. In zakaj je sploh naredil Facebook. Sledijo, jasno, milijonske tožbe.



Mark Zuckerberg je bil znan po tem, da je po pisarni opletal v kopalnem plašču in pižami. Ko si enkrat pri denarju, nisi nor, marveč ekscentrik.

Socialno omrežje ni dokumentarec, ki bi osvetljeval ozadje najbolj priljubljene pagine za internetno druženje. V prvi vrsti je drama, ki dogodke razlaga po svoje, a navrže dovolj faktov, da gledalca prepriča v svojo kredibilnost. Izven slednjih gre za fikcijo, za premetenost scenarista, ki dogodek napravi bolj resničnega od resnice. Nakar je tu Fight Clubov režiser David Fincher, ki znova dokazuje, kako pretanjen občutek ima za kadriranje in podajanje zgodbe. Če bi človek scenarij prebral, bi videl predvidljivo zgodbo o uspehu, izdaji prijateljev in poskusu odrešitve. A režiserjeva roka je tista, ki vse skupaj napravi tekoče in verno. Najpomembneje je, da zna Fincher končati pripoved v trenutku, ko meni, da je povedal vse, in na način, ki te opomni, kaj je bilo na začetku.
Igralska zasedba, čeravno relativno neznana (odštevši Jesseja Eisenberga iz Adventurelanda in Justina Timberlaka, ki v vlogi Napsterjevega kreatorja Seana Parkerja itak igra samega sebe), delo opravi korektno in celokupno je The Social Network izdelek, za katerega me ne bi čudilo, če bi se potegoval za katero od nagrad. Še posebej, ker uspeha v kinih verjetno ne bo doživel. Preprosto ni tiste vrste film. ***Quattro***
V zakulisje Fejsiča lahko kukate od 28. oktobra.

CHATROOM

Vsi radi čvekamo po internetu, naj bo po ircu, neposrednih sporočilnikih, Facebooku ali v spletnih klepetalnicah. Tako srečujemo zanimive ljudi, ki z nami delijo starost ali hobi. Prevečkrat pa se k tovrstnemu početju zatekamo, ker smo v stiski in bolj zaupamo neznancu na drugi strani žice kot bližnjim.
Na te strune brenka Klepetalnica, ki jo je po dokaj uspešni gledališki igri posnel japonski režiser Hideo Nakata. Taisti režiser grozljivk, ki je ustvaril Ring in Dark Water. A kdor je pričakoval novo grozljivko, se je uštel. Gre namreč za psihološko dramo z nekaj elementi srhljivk. Kaj se zgodi, ko gruča najstnikov pade pod grozljivi vpliv spletnega plenilca Williama, ki ga upodablja Aaron Johnson (Kick-Ass)? Kar je sprva videti kot nedolžen klepet na kanalu, nedolžno poimenovanem Najstniki iz Chelseaja, se kmalu sprevrže v nevarno igro. V njej se William obilno napaja s trpljenjem ostale mularije in gre tako daleč, da enega od njih nagovarja k samomoru. Ostali sprevidijo, da je vrag vzel šalo, in se na vse kriplje trudijo iztrgati iz mreže, ki jo je napletel William s svojo karizmo.
Če gledamo Chatroom zgolj kot film, gre za povprečen film s predvidljivim zapletom in naivno, čeprav luštno predstavitvijo kiberprostora. Klepetalnice so sobe na neskončnem hodniku, kamor ljudje pridejo, sedejo in debatirajo, glede na razpoloženje pa se čumnata spreminja. Kar je morda hiba – v gledališču tovrsten pristop deluje izjemno, na platnu pa iluzijo prej ubije kot okrepi. Morda bi bilo bolje, ko bi prosto po Matrici navidezni svet prevladoval in bi bila resničnost le bleda podoba. Tako pa neprestani skoki iz Sobe do mulca ali mule za računalnikom le utrdi pozicijo, da je klepetalnica konstrukt, namenjen gledalcu, ki na platnu ali zaslonu noče gledati zgolj črk.
Po drugi strani pa je treba priznati, da se Chatroom ukvarja z vse bolj perečo problematiko. Internet je lahko eskapizem najslabše sorte, pribežališče izobčencev. Ne gre za film, ki bi ga kazal otrokom, češ, pazi, da te ne dobi spletni bavbav, ampak staršem. Spet ne zato, da bi smrkavcu prepovedali spletne vragolije, marveč da bi se zavedli, kako ranljiva je njegova duša in da so oni tisti, ki morajo malega izuriti za soočenje s pošastmi sodobnega sveta, ga naučiti razmišljati z lastno glavo ter ga pripraviti, da se bo zanašal na svoje sposobnosti, ne iskati bergel v digitalnih sogovornikih. Vsi vemo, o čem govorim, treba je le iti do Gnojišča ali na /b/, pa si deležen še hujših srhljivk, ker je takih Williamov cel kup.
Ravno zaradi tovrstnega sporočila je škoda, da Chatroom izpade polovičarski. Sploh v primerjavi s Socialnim omrežjem, ki bolj dolgočasno stvar izpelje na mojstrski način. ***Quattro***
V kinu ste lahko čvekali od 20. oktobra, zdaj bo treba poiskati ploščič.



Takole babje pocukrana zna biti Klepetalnica. Me zanima, kako bi Hideo Nakata ponazoril najbolj priljubljeni kotiček naše spletne strani, Gnojišče.

Prihodnost je tu



Tako smo v Jokerju 28 poimenovali najprvejši testis dveh revolucionarnih naprav, ki sta igre dvignili nekaj metrov više: Sonyjevega playstationa in Seginega saturna. Ja, 15 oziroma pravzaprav 16 let mineva od njunega izida, kajti obe konzoli so na Japanskem splovili konec 1994. Manj poznana zanimivost je, da playstation izvira iz istoimenskega projekta CD-pogona za SNES, ki sta ga družno snovala Nintendo in Sony, nakar je prvi slednjega čez noč odpikal in šel v španovijo s Philipsom. Sonyjevci so hoteli najprvo vse skupaj pokopati, nakar so prišli na idejo lastne drkalice. Ostalo je zgodovina. Dandanašnji je playstation najmočnejša blagovna znamka naše panoge in s trojko sem se ji zapisal celo jaz, LordFebo danes, džojpadofobični Febo nekoč.

Konzoli je zrihtal in stestisiral Sneta sekira, ki je tedaj bival v ZDA in je imel slučajno pri roki 300 (PS) oziroma 400 (saturn) dolsov plus taks. V Slovenijo sta prišli šele več mesecev kasneje, potom sivega uvoza in s cenovno postavko jurja mark, saj resnega Seginega zastopnika nismo imeli nikoli, dočim je slovenski Sony vlak zamudil celo z dvojko. Kakšna je bila usoda obeh konzol, vemo. Sony je sivo šatuljo izdeloval do leta 2006 in je prodal v več kot sto milijonih primerkov, dočim je Sega proizvodnjo ustavila že 1998. pri kvoti 9,5 milijona.

Opisali smo tri igre za dotična aparata, in sicer Battle Arena Toshinden (93) in Tekken (93) za PS ter Virtua Fighter (90) za neptun. Enkrat lahko ugibate, katera je bila Snetosekirina omiljena zvrst tistega časa. Preigrali pa smo tistega novembra 1995 še ogromno drugih špilov, saj je bila bera letnemu času primerno bogata in smo revijo z opisi naphali do zadnje strani. Otvorili smo z arkadno dirjalnico Fatal Racing (85), ki so ji sledile vsemirska strategija Ascendancy (93), miselnica Mortal Kombat 3 (92), šesterokotinca Steel Panthers (89), pravljična strategija Heroes of Might and Magic (88), mestnica Caesar II (90), poslovna simulacija Capitalism (91), alternativna letavščina Air Power (84) in coprniška dumačina Hexen (91). Pošten nabor s poštenimi ocenami, ki si ga velja priklicati iz spomina še v podobicah.

Tedaj smo tudi prvič konkretneje napovedali 3D pospeševalnike, med ostalimi 3D blaster in edge 3D, ter prvič omenili dotlej neznano Nvidio. In prvič smo v dotični izdaji gostili dva prebežnika iz tedaj že propadlega Megazina, Quattra in Surferja. Slednji je kmalu zatem odsurfal neznanokam.



Prvi in vsi nadaljnji Heroji so bili barviti in očesu privlačni. Slab priokus so pustili le zaradi nategovanja serije in kupčkanja sestavnih delov. Drugače so se zgledovali po igri King's Bounty od taistih avtorjev.



Danes gnati Tekken 1 ni priporočljivo, če si vajen sodobnih 3D-pretepačin, saj se te starajo hitreje od svojih 2D-sester. Leta 1995 so se poligoni šele začeli uveljavljati in podoba ter igranje sta temu ustrezna.



Niz Caesar je bil neke sorte antični SimCity, v katerem smo gradili staremu Rimu primerne objekte in se ukvarjali s težavami plebejcev ter patricijev. Kasneje sta sledili še grška in egipčanska inačica.



Fatal Racing je bil uren, slikovit in pester dirkaški špil, ki ga imam v lepem spominu. A tisti čas je bil v senci mesec dni prej splovljenega prvega Need for Speeda, pa tudi založba Gremlin ni bilo tako pozlačeno ime kot Electronic Arts.



No, Mortal Kombat 3 je pa druga pesem kot prvi Tekken, saj je užitek v masakru nasprotnikov iz stranskega risa malodane nedotaknjen. MKji so po globini sicer vedno zaostajali za Street Fighterji, a so to nadomestili s surovo energijo in dobro zorjenim sirom.



Hexen ni bil tako premočrtna prvoosebnica kot recimo Doom, saj so bili nivoji prepleteni in nekatere uganke so zahtevale tudi potovanje nazaj. Lahko smo izbirali med vojščakom, klerikom in čarodejem, vsak od njih pa je imel štiri sebi lastna orožja.

Nuklearni kviznik

Ob zakupu franšize Fallout je Bethesda obljubila, da tretji del ne bo zadnji v nizu, in z izidom New Vegasa so napoved izpolnili. Trojka in Vegas sta nadgradila kultni status izvirnikov in serijo utrdila v modernih časih. To je tistih, ki jim vlada podivjana mladina na Xbox Live. No, stare frpjske mačke lahko tolaži dejstvo, da je vegaško pohajkovanje spet bolj nalik prvima deloma. Za dodatno radost pa spodaj dajemo izziv, ki bolj kot hitre prste zahteva gibek spomin in poznavanje Izpustovega sveta. Okej, v bistvu bolj guglanje, a to se ne sliši tako romantično.
Vsakega od treh srečnežev čaka komplet New Vegasa z zbirateljskimi igralnimi žetoni ter kartami za igranje Caravana, nalašč za ta naslov izumljene kvartopirščine! Na priloženi pildek napišite odgovore in ga najkasneje do 5. decembra zadegajte v nabiralnik. Mi pa bomo nagrajence izžrebali z izjemno zapleteno igralniško metodo – vlečenjem iz kupčka!

1. Kako se imenuje perk, nekoč trait, ki povzroči še posebej nagnusen pogin nasprotnikov?
r) bloody mess
p) masta killa
c) black widow
v) total annihilation

2. Katera zobata in krempljata kreatura je največji strah in trepet Falloutovih pustinj?
s) gecko
f) Hilda Tovšak
o) deathclaw
h) sabretooth

3. Fallout je bil naslednik še starejše postapokaliptične frpjke iz 1988. Njen naslov je:
m) Eye of the Protectron
u) Wasteland
i) Ultima Megaton
n) Heroes of Might and Plasma

4. Katera glasba je postala zaščitni znak serije?
e) britpop
a) vojaške koračnice
l) severnoameriška popularna glasba iz sredine 20. stoletja
k) tuc-tuc-tuc-tuc-tuc

5. Kaj je bila posebnost Bunkerja 13, kjer začnemo enico?
d) samo en prebivalec je bil moški.
j) edino videogradivo je bila serija Twilight.
e) vrata so se imela odpreti šele po dvesto letih.
g) v skladiščih je bilo preveč orožja.

6. New Vegas Strip ni prvi igralniški zaselek v Falloutih. V dvojki smo že videli:
t) New Reno
z) Hit Gorico
l) Shanty Town
m) Vault City

7. Katera slovita elektrarna napaja Vegas?
f) šesti blok TET
t) Hoover Dam
r) elektrarna na otoku Treh milj
c) Jez treh sotesk

8. Katera vojaška baza je najbliže mestnemu središču?
a) Area 51
e) Nellis Air Force Base
k) Vandenberg Air Force Base
s) Fort Knox

Dobitniki mafijske igrice od zadnjič so: Damir Arh iz Jesenic, Polona Lokošek iz Ljubljane in Jan Habič iz Kranja.

Rešitev je bila CANNELLONI.



Križanka – opisi (gesla):

risba KIH; POSTAVA, RAST; ARHITEKT SAARINEN; PRENOSNI OSEBNI RAČUNALNIK; ORODJE ZA SEKANJE; AKVARIJ. RIBICA; ZASTRUPITEV KRVI Z MIKROBI; REKA NA KAVKAZU, PRITOK KASPIJ. J.; AZIJSKA PALMA; PODVODNA ZVOČNA NAPRAVA; JOSIP STRITAR; SL. PESNIK (DUMA); ATA, OČE; SATIRIČNA KABARETNA POPEVKA; GOSPODARSTVENIK; JOKER; ŠPORTNICA, KI GOJI SKAKANJE; OKRASNI KAMEN; ALEŠ VALIČ; avtor JANEZ KORENT; LAHKO OBUVALO BREZ VEZALK; PODROČJE OKOLI ČESA; TEKOČ ŽIVČNI BOJNI STRUP; GL. MESTO TAJSKE; DEL OSTREŠJA; POKRIT PREHOD V NADSTROPJU; TREBUŠNA MAST; NATRIJ; JADRAN. OTOK; SL. FILM. REŽISER (MITJA); NEKD. UBEŽNIK PRED TURKI; KOS, PRIMEREK (POG.); SL. ŠAHIST (BRUNO); TRDNJAVA V TEKSASU, AM. VESTERN; RADIKAL ALK. VRSTE; REKA NA TIROLSKEM; POTOMEC; ŽLAHTNA KAPLJICA; OKENSKA NAVOJNICA; SLOVAŠKA IZDELEK ZA PISANJE; IVAN CANKAR; FARMA V ZDA; IGRALEC VALLONE; EGIPČ. BOŽANSTVO; ŽENINOVA IZBRANKA; ZNESEK ZA NAROČENO BLAGO; MADŽ. Ž. IME; HAZARDER; JOKER; DEL POSTELJNEGA PERILA; ANG. SVETLO PIVO; LJUBITELJ LEPEGA; MAJHEN ČEP; NOVOZEL. PAPIGA; REŽISER TAUFER; IT. LUKA (TRIESTE); PRIMOR. RDEČE VINO; JURIJ SOUČEK; KRILO RIMSKE LEGIJE; PETEROSTOPNI JAMBSKI VERZ; SKAND. M. IME; IVANA KOBILCA; VRTNA HIŠICA; LOJZE KRAKAR; OLIVIER MESSIAEN; ŽLAHTEN PLIN (ZNAK He); ODPRTINA ZA IZLOČILA, KLOAKA; NAPAD, NASKOK; ZAKLJUČEK DOLINE POD JALOVCEM

Res lepe igrice prejmejo: Jani Jereb iz Logatca, Dušan Semen iz Ljubljane, Darko Zidar iz Maribora. Rešitev je bila: SAMUS ARAN NA ZMENKU.

Na priloženo glasovnico napiši iz slike izhajajoč geselj. Rok je Miklavž. Tri nagrade so ok!

SONČKOV ZAHOD

Bil je temačen in turoben dan v deželi Vikingov. V hladnem, mokrem dopoldnevu sta se pred vasjo zbrali dve vojski, pripravljeni na neizprosen spopad. Vrste bojevnikov so tiho šumele, ko se je mladi Viking prebijal skoznje, da bi prišel v ospredje. Tam je vprašal bojevnika ob sebi:
"Sem kaj zamudil? Se je že začelo?"
Bojevnik s težkim plaščem iz ovčje kože in dolgo belo brado ga je od strani pogledal in rekel:
"Ti si nov tukaj, ali?"
"Ja. Včeraj smo prišli podpret Erika. Govori se, da bo združil vse klane. Ta človek mora biti eden največjih bojevnikov, kar jih je živelo."
"Poglej sam."
Belobradec je pokazal na skupinico pred njima. V njeni sredi je stal majhen mož, ki je kričal na enega od poglavarjev. Segal mu je malo čez pas.
"To … To je Erik?!"
"Ja …"
"Ampak, kako? Moja desetletna hčerka je večja od njega. Kako je on lahko premagal večino klanov?"
Tedaj je nad vojsko padla tišina in množica vojakov se je začela deliti. Možje so se umikali gromozanskemu bojevniku, pol metra višjemu od vseh. Čez ramena je nosil medvedjo kožo, za čelado pa je imel lobanjo zveri. Volčje kože so mu prekrivale noge in usnjen oklep z Erikovim grbom ščitil trup. Belobradi bojevnik je rekel:
"Tukaj imaš odgovor. To je Erikov sin. Največji, najnevarnejši in najbolj kruti bojevnik med Vikingi … Ime mu je Sonček."
Oba sta se umaknila, ko je Sonček šel mimo. Mladi je pretreseno rekel:
"Si videl njegovo ogrlico? Pri Odinu! Videl sem že ogrlice iz ušes, prstov, jezikov, ampak zakaj bi kdo naredil ogrlico iz…"
"Posluh, možje!" je zakričal Erik. Vse oči so se uprle vanj.
"Čas je, da zavzamemo vas Olafa Velikega! Čas je, da zasadite svoje sekire v mehkužno meso sovražnika. Čas je, da zdrobite njihove glave s svojimi kladivi. Čas je, da pokosimo še zadnje ovire in združimo klane! Veselite se, zmagovalce čaka bogat plen, padle pa Valhala!"
Vojska je zarjovela od navdušenja in se pognala v napad. Kmalu je bilo bojišče polno žvenketa orožja in zvoka kosti, ki so pokale pod udarci mogočnih kladiv. Grozljivi kriki so odmevali daleč naokoli in naznanjali vranam, da bodo imele danes pojedino. Najbolj strašljivi zvok pa je bilo veselo vzklikanje in smejanje velikana, okoli katerega je rasel kup trupel. V krvavem veselju ni razlikoval sovražnika od zaveznika. Vsakogar, ki je prišel blizu, je Sonček obglavil. Tako je do večera kri stotin bojevnikov napojila zemljo in spremenila bojišče v bazen smrdljivega rdečega blata. Erikova vojska je zmagala in vas je bila njihova.

* * *

Ponoči so se poglavarji zbrali okoli ognja, na katerem se je pekel Olaf Veliki. Kriki žensk in otrok so odmevali po noči, pred Erikovo mizo pa sta klečala starca. Erik ju je ogovoril:
"Starešini, vaša vas je sedaj moja. Vaš poglavar se peče na ognju in vidva bosta ostala živa le, če mi povesta, kje je drugi del te sekire."
Na mizo pred sabo je položil meter dolg lesen ročaj, okrašen s črnimi zmaji. Eden od starcev je spregovoril:
"O veliki Erik!"
Prve ustnice, ki bi se razpotegnile v nasmešek ob tem stavku, bi Erik osebno odrezal. To je vedel vsak in večina tudi že videla.
"Rezilo Lokijeve snete sekire, ki ga iščeš, leži dan hoda severno od vasi. Tam boš našel votlino. Vedi, da še nihče ni prinesel nazaj rezila ali spregovoril o tem, kaj je v votlini. Z ročajem lahko vstopita le oče in sin. Druge, ki poskušajo, varuh vhoda takoj ubije. Sam veš, da bo tisti, ki spet sestavi Lokijevo sneto sekiro, nesporno vladal nad klani in bo … bo …"
Starec je utihnil, tako kot vsi v sobi. Erik je pogledal, kamor so vsi strmeli, in videl, kaj počne sin. Udaril je z roko po mizi in se zadrl:
"Sonček! Vzemi to kurčevo ogrlico iz ust, pa se nehaj igrati z njo!"
Sonček je prestrašeno pogledal očeta in nehal cuzati ogrlico. Oči so se mu orosile in začel se je dreti. Njegov jok je bil globok in tako glasen, da so si tisti ob njem zatisnili ušesa. Erik je zakričal poveljniku:
"Mačko! Hitro! Mačko!"
Poveljnik je skočil do kletke, polne mačk, in eno odnesel Sončku. Ko jo je ta zagledal, je zavriskal od veselja:
"Iiii! Muca! Muca! Mehka muckica! Moja! Moja! Daj sem!"
Mačko je stisnil k sebi in ji v trenutku zlomil hrbtenico. Veselo jo je božal in poljubljal.
Erik je pokimal stražarju ob vratih. Ta je pograbil starešini in ju odvlekel ven, od koder so se njuni kriki kmalu pridružili zboru ostalih.
Pitje, posiljevanje in veseljačenje se je nadaljevalo pozno v noč. Ko so vsi spali, je le Erik bedel ob ognju, med nagimi ženskami in iztrošenimi bojevniki. Jedel je na širhaklu pečeno mačko, gledal svojega spečega sina in razmišljal. Imel je gromozansko telo, ampak njegov um in obraz so bili ti otroka. Sestra mu je rodila ključ do moči. Nasmejal se je, do konca pojedel mačko in legel spat poleg sina, ki je z ogrlico v ustih mirno sanjal.

* * *

Štiri dni po bitki je Erik stal pred vhodom votline. Tla so se začela tresti in iz dela gore se je izoblikoval kamniti velikan, ki je spregovoril:
"Ti si gotovo Erik. Vidim, da nosiš ročaj sekire. A pozno prihajaš predme. Živali so mi že pred dnevi povedale o bitki. Si mogoče dvomil v to, da boš lahko osvojil rezilo?"
Erik je hladno pogledal velikana in rekel:
"V meni ni dvoma! Sekira bo moja! Pot je trajala dlje zaradi sina. Rad ima živali …"
Velikan se je začudil:
"Tudi sam sem prijatelj živali. Zakaj bi te sinova ljubezen do njih upočasnila?"
Takrat je iz gozda pribežal nasmejan Sonček.
"Ati! Ati! Poglej, ujel sem ga! Tako kot veverico pa srnico včeraj!"
V roki je držal mlahavo, potlačeno truplo zajca. Erik je rekel:
"Priden Sonček. Zdaj pa pridi z mano v votlino. Tam je dosti mačk, s katerimi se lahko igraš."
"Iiii! Mucke! Mucke!"
Sonček je izpustil zajca in zbežal v votlino, Erik pa se je počasi odpravil za njim. Velikan je le odprtih ust gledal prizor in žalostno pobral truplo zajca, brez moči, da bi kaj rekel.
Pot navzdol je stražila skupina živih okostnjakov, skozi katere je Sonček treščil, ne da bi se nanje posebej oziral. Ustavila sta se v veliki dvorani, kjer so tekli potoki lave. Pred njima je stal gromozanski kamniti zmaj. V prsih je imel zarito rezilo Lokijeve sekire. Erik je vtaknil ročaj v rezilo in ga z velikim naporom izruval.
V tistem trenutku je zmaj oživel in z nogami oba potisnil ob tla. Sonček se je začel jokati in dreti, ampak osvoboditi se ni mogel. Zmaj je spregovoril:
"Ti, ki držiš Lokijevo sekiro; odločitev bo tvoja. Lahko obdržiš sekiro, toda v zameno mi moraš prepustiti življenje svojega sina."
Erik je v trenutku odgovoril:
"V redu!"
Zmaj je malce zmedeno pogledal in rekel:
"Si prepričan? Tvojega sina bom požrl, se mogoče onegavil z njim in ti boš moral oditi s krivdo. Vedno boš imel na vesti, da …"
"Že v redu. Rekel sem ti, da ga lahko požreš."
"Ampak, a ga ne ljubiš, da mu privoščiš tako smrt? Le skupaj sta lahko bila premagala okostnjake in si priborila ročaj sekire. On je tvoja kri in nekaj posebnega."
Sonček je medtem jokal in se drl: "Mucke!"
Erik je odgovoril:
"Poglej, požri ga že in me izpusti! On je neumen in premočan. Če ga malo prestrašiš, te bo ubil ali ti kaj odtrgal, čeprav si njegov oče!"
"Že, že … Ampak, saj te ni mogel tako prizadeti!"
"Daj no že! Kaj misliš, od koga je bil prvi obesek na njegovi kurčevi ogrlici?!"
"Oh … No prav …"

* * *

Zmaj je izpustil Erika in odgriznil Sončku glavo. Trenutek kasneje se je Sonček znašel pred vrati Valhale in prsati valkiri sta ga popeljali v veliko dvorano pred Odina. Ta ga je ogovoril:
"Pogumni Sonček! Tvoj čas na Zemlji je mimo. Ker si bil velik bojevnik, se nam lahko pridružiš. Pridi sedaj! Usedi se, jej in pij! Tukaj boš imel vse, kar ti srce poželi."
Sonček se je veselo ozrl naokoli in rekel:
"Kje so mucke! Daj mi mucke!"
Potem je zagledal Thorovo kladivo in se hotel z njim igrati. Thor se je upiral in s Sončkom začel dvoboj.
Baldur in Loki sta to opazovala in se pogovarjala:
"No, bravo, Loki. Spet ti je uspelo. V Valhalo si spravil bebčka."
"Ja. Ni super? Si videl njegovo ogrlico?"
"Res nagnusno."
"Vem, ampak poglej še njegove zapestnice."
"O moj bog! A so to jaj…"



Miha Mele


AHH. GORSKI ZRAK. MMM.
GORSKI ZRAK, AHA. MMM, DA, DA.


ALI VIDIŠ, TOLE JE ZELO REDKA GORSKA CVETLICA.
OH, KAKO JE LEPA!


TISTOLE TAM JE PA NAJVIŠJI VRH. ALI GA VIDIŠ?
OH, KAKO JE VISOK!


TAKO. ZDAJ PA PAZI DA TE KAKŠEN GAMS NE POSERJE.
ALI PA MUFLON.
MUFLON, MUFLON, DA, DA.


GLEJ ME V OČI IN GLEJ TO NIHALO! POSTAJAŠ ZELO ZASPAN. ZELO ZELO


HA HA, HIPNOZA DELUJE! DOBRO POSLUŠAJ! PRAVKAR TE JE POSRAL MUFLON. ZELO SI JEZEN NANJ. SOVRAŽIŠ VSE MUFLONE TEGA SVETA.
ALI SI RAZUMEL? ZBUDI SE ZDAJ.
P.B. 2010


UH, KAJ TAKO SMRDI? PREKLETI MUFLONI TEGA SVETA.
ALI VIDIŠ, KAJ SO TI STORILI? NA, VZEMI TO SEKIRO ZA DRVA, KI JO IMAM SLUČAJNO PRI SEBI.


VEM, KAJ MORAM STORITI.
TAKO JE PRAV. POJDI ZDAJ, POČAKAL TE BOM TUKAJ.


KONČANO JE! NASEKAL SEM DRAČJA! NOCOJ NAS NE BO ZEBLO!
MOJA VOLJA JE IZPOLNJENA!
HA HA, ZMAGOSLAVNI DAN!



ACTIVISION

Joker

CALL OF DUTY
BLACK OPS

WORLD OF WARCRAFT®

CATACLYSM™



Joker

BLIZZARD ENTERTAINMENT